軟體世界

Magazine

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

Designed by Jiunn.Hong.Lin

DECISIVE WAR

決戰

核爆38°線

《SUPER NEW FILES》
銀河飛將3　殺人月
運輸大亨　機甲戰士
小哥大歷險記　瘋狂大競速
生化試鍊所…等13篇

《超級檔案夾》
光明戰史　軒轅劍外傳　西遊記　瘋狂醫院2
明星志願　16張　姬麻將…等11篇

《新GAME熱報》
魔法大帝　海戰雄風2

《遊戲攻略》
七俠五義完全攻略　太平洋戰將機密檔案
毀滅戰士2完全攻略
捍衛江山、幽浮攻略心得篇…等6篇

《遊戲獵人》
毀滅戰士2　快樂天堂　殖民帝國
印加帝國2　幽浮…等8篇

《七彩絢目的光碟世界》
PGA GOLF 486　WRAITH OF THE GODS
RETURN TO THE RING WORLD

《奇幻圖書館》
裂隙之戰系列之二
血之皇子&國王麾下的海盜

《98精品店》
亞美・風立じみ
Love Stories　こかん日記
暗黑千年王國

《DOS/V最新遊戲介紹》
賭徒

《遊戲終結者》
黑暗王座
創世紀8…等4篇

本期特別附贈
三國演義 2
DEMO片

SOFT WORLD

69
PC GAME 新報 1994年12月號

全省電腦經銷商・書局均售　NT$100 HK$40 S$10

軟體世界雜誌1994年12月號・PC GAME 最新情報……

SOFT-WORLD MAGAZINE



亞洲電腦

電腦魅力の新動線

PENTIUM586

—心·動·配·備—

◆CPU:PENTIUM-60 ◆RAM:8MB ◆CACHE:256KB
◆FDD:1.2MB+1.44MB ◆VESA VGA CARD
◆螢幕:14" SUPER VGA ◆可抽換式硬碟架 ◆硬碟:340MB



F586機型之特點：

一、機殼設計融合工業用電腦及FCC安規標準，採雙風扇配備，後窗加設出風孔(熱風孔)，主機板固定基座板加設15孔(3公分見方)熱散孔，另上蓋靠主機板部份加設傳導孔。如此設計可使CASE內部溫度維持正常溫度。

二、主機板CPU散熱方式，採用3M專用散熱膠，並加CPU散熱片及風扇。

三、一、二、項設計可使F586之CPU、TTL及其他半導體，在優良穩定的溫度，持續久恒的工作，讓使用者安枕無憂。

四、F586 CASE採用3大(可裝抽取式HDD·CD-ROM·FDD1.2)3小之設計符合公元2000年之標準。

亞洲電腦世界全省經銷商服務網

台北市
金氏(02)597-2318
偉翔(02)712-2748
揆碼(02)357-8800
詮民(02)596-2935
捷宇(02)305-6034
(02)311-0902
(02)321-8663
世晶(02)392-7588
世鈴(02)535-1746
立龍(02)322-5656
欲揚(02)735-3821
天肴(02)823-6778
弘埼(02)936-2956

台北縣
禹夫(02)961-5890
合泰(02)996-0695
神基(02)988-9353
敏燁(02)928-0508

宜蘭地區
李安(03)425-8000

新竹地區
龍雲(035)784-288
東美(035)887-439
康集(035)597-308
三振(035)240-638

苗栗地區
殷全(037)622-068
徐龍(037)728-720

台中地區
基安(04)311-1743
通威(04)322-9943
學盟(04)255-4517
亞紀(04)223-7247
亞宸(04)237-3900
亞欣(04)252-9526
展威(04)297-7505
玩家(04)285-8272
一佳(04)389-9876
廣寶(04)281-4556
彩色龍(04)202-9350
凱立(04)283-3185
博士敏(04)332-3903
巧豐(04)481-6277
佳冠(04)276-9867
富太(04)213-1689
世欣(04)277-3536
啓達(04)693-4275
人之幼(04)525-0535
諾提(04)833-2575
老古(04)885-5572
銘鈴(04)889-0646
駿業(04)875-4362
吉的堡(04)874-3926
聲欣(04)888-8772
神勝(047)223-766
千訊(047)637-778
學安(047)234-010
晨光(047)553-139
尚晶(047)771-077
日成(049)336-959
勝華(049)355-553
學書(049)318-545
冠肯(04)901-386
小博士(047)646-200
明白(05)534-6005

嘉義地區
巨朋(05)225-6431
台大(05)278-1686
皇暉(05)278-2227
良偉(05)783-9452
銘偉(05)268-3283

台南地區
建鴻(06)254-3331
早陽(06)234-4382
康易(06)723-0518
固邦(06)274-4733
群達(06)656-8511
冠綸(06)267-8691
秋仁(06)226-9658
歸仁(06)230-0160
力擎(06)291-5091
震威(06)229-2422
更新(06)632-1110

高雄地區
信元(07)222-9316
久鎮(07)222-9191
天下(07)282-8175
林記(07)251-1983
于氏(07)561-7460
技安(07)389-2708
不二家(07)363-8703
協倫(07)392-2517
劇豪(07)389-7409
羽台(07)323-4478
上正(07)742-1235
久大(07)747-6564
永一(07)661-2055
上欣(07)812-2133
耀昇(07)551-1565
大機(07)806-3959
紀霖(07)642-0031
正航(07)226-7992
欣亞(07)351-5762
呂奇(07)612-1812
林郁(07)389-9956
科聖(07)312-3001
信益(07)342-8333
耀帝(07)715-4104
錦達(07)384-1436
約納瑞(07)385-7648
聯鑛(07)384-9160
達進(07)225-3637
金氏(07)345-9665
林耆(07)386-3254
新銳(07)223-5201
成華(07)222-6081
吳文撰克(07)313-9200
雅群(07)532-3200
三五(07)711-8120
網陞(07)353-4237

屏東地區
亞力(08)776-1792
邁可(08)738-1347
亞洲學苑(08)722-8531
安特爾(08)737-4735
理想(08)753-2962
勝瑞(08)775-2225
榕正(08)765-6848
全富(08)722-0249
聖偉(08)866-4313

澎湖地區
安全(06)927-1263

金門地區
理想(0823)32-531

台東地區
鴻飛(089)326-099

花蓮地區
全翰(038)562-163

編輯室報告

年底資訊展眞可謂是資訊屆跨年度的一大盛事，舉辦多年來，終也形成了資訊展獨特的文化。絡繹的人群裡，有著形形色色懷著不同需求與目的而來的人們；有的爲新品發表、宣傳造勢或純爲訴求形象、理念，期獲消費者的青睞；有的基於觀摩、公關…等性質，俾求精益求精，建立合作契機；或前來嗅查資訊趨勢，作爲年度計劃擬定之參考、因應未來軟硬體走向；或呼朋引伴同沾科技氣息，免遭落伍；而懷著廟會情結前來搶購，純爲 Shopping，爲心愛的電腦添換新裝者、亦不乏其數；即使僅止於 window shopping 者也絕不願錯過各展最後一天，甚至最後一刻的Bargain Time；而人手一袋的資料海報，更是資訊展裡的特色之一，是否能眞正發揮效益，仔細 study 一番，就看各人的用心程度與需求而定了；當然，更有不少人懷著一顆破碎鬱卒的心，前來找尋藥方，希望自己在軟硬體上所遭遇的各項疑難雜症能覓得良醫；而懷才不遇的千里馬與求才若渴的伯樂，在偶遇的機會裡，也有拍檔的機會也說不定，總之，無論這些人的需求爲何？相信絕大多數的人都不願有入寶山而空手回的缺憾。

有鑑於中外遊戲軟體早已有並駕其驅之可能，自上期起，將超級檔案夾設定爲中文訊息遊戲之介紹，而SUPER NEW FILES 則介紹外文遊戲以爲區隔，在本期中，同以4片光碟發行、締造光碟片數新里程的 Under A Killing Moon（P.9）及Wing Commander 3（P.6）收錄在 SUPER NEW FILES 中一併報導。在一片光碟機價格，逐漸平民化的資訊展裡，光碟機儼然已成明顯而不容觀望的趨勢，您是否也已經爲您的寶貝電腦添增得力的基本配備？透過光碟軟體種類與片數的趨勢及國外軟體代理的變數，未來國內發行的代理遊戲除了遊戲本體的強弱、宣傳造勢外，將有更大比例終將決戰於公司形象、製作品質及售後服務，此舉實爲所有玩家之福。有鑑於光碟之蓬勃趨勢，本期刊出三款光碟遊戲，收錄於七彩絢目的光碟世界專欄中(P.204)，而不少玩家驚艷於資訊展中三國演義 II 3D VR的展示效果，本期附贈該遊戲 DEMO 片，以餉讀者。放眼遊戲軟體，新 GAME 俱樂部（P.62）、98 精品店（P.227）及DOS/V專欄（P.232）都是讀者關心而不容錯過的篇幅，其中的趨勢話題更是值得省思。至於攻略部分：蘊藏內涵的創世紀VIII終於本期刊出完結篇，而全新繪製的七俠五義 3D 及毀滅戰士 II 地圖攻略、太平洋戰將機密檔案與捍衛江山、幽浮之攻略心得，提供卡關時之參考。特此敬告讀者：按圖索驥，終將失落遊戲的樂趣與成就。

爲因應新年度的製作方針及不斷攀升的成本壓力，在平價政策的前提下，自下期起本刊售價將予以調整，而新、舊曆年間，適逢雜誌出刊 70 期，將以一、二月號合訂之方式於 84 年元月 25 日推出，該期附贈之神秘禮物將成爲讀者注目的焦點。（相關訊息，詳見 P. 224）。在新的年度裡，想要獲得比一般讀者更多的訊息來源，可別錯過了成爲訂戶的有利機會。時值歲末、展望未來，新的年度裡軟體世界雜誌將再度讓您驚喜。最後敬祝全體讀者 *Merry Christmas & Happy New Year !!*咱們明年見。

SOFTWORLD Magazine

發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李初陽
主編／李俊賢
編輯／
史量、呂重達、鍾文慶、李永治
美術主編／郭美玲
美術編輯／葉秀娟、呂淑瑛
資料處理／曾玉琴
打字排版／陳禮英、伍美蓉
編輯助理／蕭嘉慧
特約編輯作家／
蘇經天、朱學恒、黃振倫、許德全
特約作家／
李莉莉、郭宗勳、朱學恒、卓挺然
鍾凱文、徐國振、劉興澤、葉明瑋
劉昭毅、羅國宏、駱婷婷、蘇經天
何布、曾昭奇、王彰懋、吳昱甫
劉建台、呂維振、葉宗明、林政翰
黃文龍、侯育宏、俞伯翰、黃啓禎
劉建良、賴福鑫、林旭中、黃振倫
朱傳純、吳文德、楊碇優、石志清
卜起經、陳志明、廖奇建、潘昱宏
許雲翔、黃俊銘、王詠文
本期雜誌封面
提供／智冠科技
版面設計構成／林俊宏
編輯支援／
王美玲、林淑敏、柯志祥、劉瑋
楊淳妃、李錦綿
美術支援／
林慧玲、謝幸娟
駐美特派員／亞佛列德
法律顧問／
遠東法律事務所陳錦隆律師
社址／高雄市三民區民壯路63號五樓
電話／07-3848088轉277／289
投稿．聯絡信箱／
高雄郵政28-34號
來稿請示眞實姓名並自留底稿，本社恕不退稿，使用筆名與否，悉聽尊意。
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／40423740
服務專線／07-3841505
照相打字／
點線面電腦照相排版公司
製版印刷／
秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段77號
南區業務／
高雄市三民區民壯路61號
TEL：(07)384-8088
北區業務／
台北市南港路二段99-10號1F
TEL：(02)788-9188
中區業務／
台中市西屯區洛陽路148號
TEL：(04)311-8774
香港業務／
香港九龍深水埗海壇街163號銀海大廈1F B.C室
FAX：002-852-7280999
TEL：002-852-7292781
星馬業務／
13A,Jalan SS21/60 Damansara Utama, 47400 Petaling Jaya,Selangor,WEST Malaysia
TEL：002-603-7175206
FAX：002-603-7195711

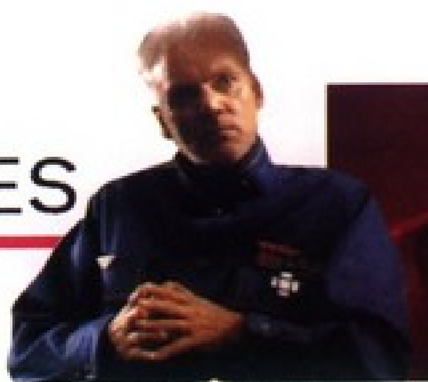


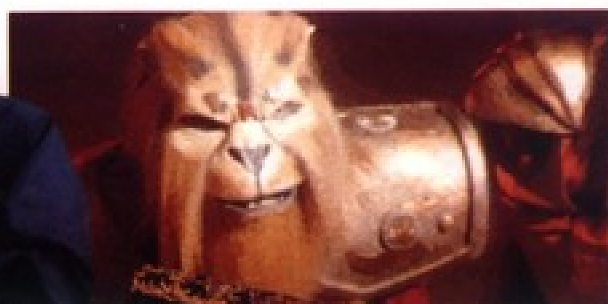
69

PC GAME 1994年12月號

軟體世界

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY



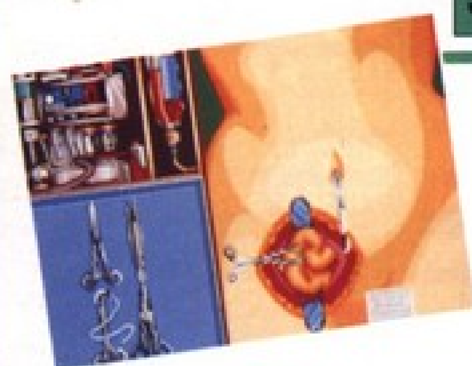


6 SUPER NEW FILES





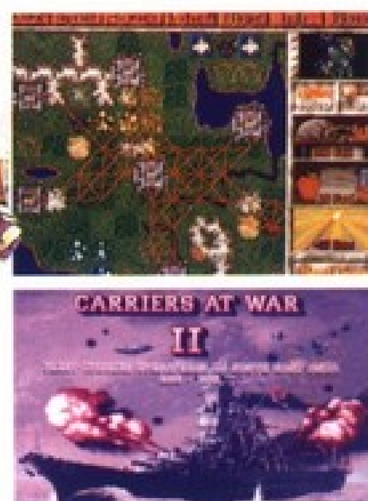
32 超級檔案夾







68 新GAME熱報







廣告索引

● 中華郵政南臺字第525號執照登記爲雜誌交寄
● 行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號
● 中華民國78年4月創刊 每月15日出刊

讀·者·票·選



TOP 20 & Best 5

●統計日期：10月29日～11月28日 ●其他：72票 ●廢票：18票
●資料來源：軟體世界雜誌 68 期選票 ●總得票數： 1309 票

1 天使帝國 II 340

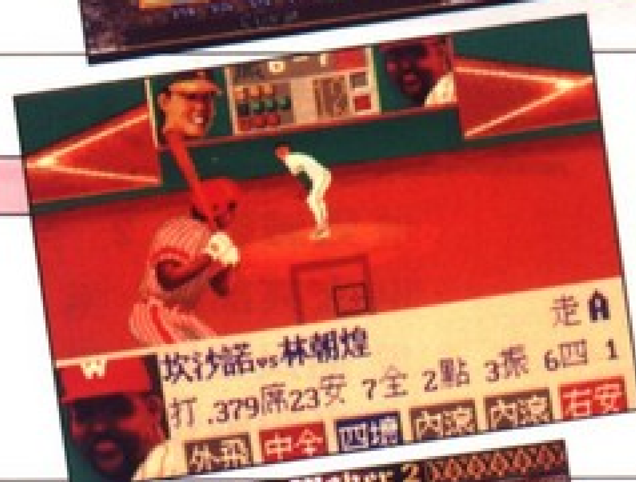
□大宇 □策略模擬 □600 元 □83 年 9 月 15 日出版 □6 片裝 □上期排名：1



看來你還是不承認是你老哥對不起我老姊，本來還要和你理論一番，不過，念在他們已經破鏡重圓，和好如初，在BUFFER重逢，我就不再和你計較。再說，安定最重要，老是這樣吵，總是讓人笑話，您說對吧!!不知您有沒有聽到一個風聲，聽說有一個叫酒吧的外來政權，將要大舉入侵，聽說長得比我漂亮，還會說我們的中文。哼！我可不認爲長得比她醜，帥哥！您說呢?!

2 中華職棒 II 243

□軟體世界 □運動 □580 元 □83 年 9 月 15 日出版 □7 片裝 □上期排名：2



大舉入侵?!妳少危言聳聽了，人家說謠言止於智者，還說女人的智商與臉孔成反比…（嗚…別K我，我也是聽說的）憑良心說，我覺得妳已經很漂亮了，我們都是喝台灣水，吃台灣米長大的，只要我們一直這樣說，大家都會繼續支持我們，何必怕什麼酒吧政權…雖然說大家都有言論自由的權利，不過，安定繁榮最重要，在這敏感時期挑起本土與外來的情結，總是不恰當，只要認同這個領域，管他是酒吧政權、西低政權、鬥死V政權，還是無影豆政權，妳說是吧!!

3 美少女夢工廠II中文版 136

□精訊 □少女教育策略 □700 元 □83 年 4 月 2 日出版 □10 片裝 □上期排名：3



嗚…老爹！不是我愛說你，雖然不是親生父親，我還是敬你如同生父，以前叫我去劈柴、幫傭、砍怪獸、上山下海我都不計較，後來我當上女王，好歹也爲老爹爭了不少光，再怎麼說也不應該說出“我們家什麼都沒有，女兒最多”這樣的話，不明究裡的人還以爲老爹要棄Ⅱ保Ⅲ!!這可是會影響民心士氣的呢!!再說，現在老爹也只有我這個女兒啊！嗚…老爹！以後千萬不要再說這樣的話了吧…嗚…

4 三國志IV（DOS/V）版 69

□第三波 □策略 □3600 元 □83 年 5 月 7 日 □4 片裝 □上期排名：4



老大英明!!蘿蔔留得住，熱湯果然沒問題…報告老二，我們哪來蘿蔔？…老三，莫非你忘了我們日本老家的特產…老大說的蘿蔔當然是指第 4 名的寶座啦，你沒聽過一個蘿蔔一個坑嗎？…是嗎？我怎覺得我們是三兄弟擠在一個坑裡，再說，第 4 名是蘿蔔，榜首不就是…老三，別管那麼多了，反正老大英明就是啦…老大要我們守住寶座，自己卻連中兩道臭功，到現在還昏迷不醒，快把他叫醒，看看這新來的是不是上次幫我們開門的毀容戰士，我怎老覺得有點眼熟?!…老大!!啪！老大!!醒醒啊!!

5 毀滅戰士 II 55

□精訊 □動作 □700 元 □83 年 10 月 21 日 □5 片裝 □上期排名：14



HEY ！MEN ！YOU SHUT UP !!省省力氣吧！我看他中毒不淺已經口吐白沫啦…哪！藥箱拿去…嗄!!嫌我藥箱裝的是西藥…哼!!廢話少說，我這趟是專程替我堂哥報仇來的沒想到踏破鐵鞋無覓處，得來全不費功夫，好一個不打自招，原來我堂哥的寶座就是毀在你們的手中，嘿嘿…沒有五兩五，不敢上 BEST 5 ，我可是有備而來…識相的交出蘿蔔，否則…先看看我手上這把新型的、超級的、雙管的…散彈槍吧!!什麼?!沒見識過它的威力?!遜!!沒看 67 期雜誌啊?!

本月新秀



改版自日本 PC-98 系列，由 21 名少女組成的特勤機甲隊擁有另一淺顯易懂的副標題“重裝美少女兵團”。在一陣 98 系列遊戲方興未艾之際，驚艷於日本 98 系列遊戲細膩的高畫質表現手法，日版中文化遊戲勢必爲國內多元的遊戲市場注入更多的競爭變數，本期援例，同時考量新進榜名次及其趨勢話題，特列特勤機甲隊爲本月新秀。

【特勤機甲隊】

本月焦點



上期新進榜進駐 23 名，本期大幅挺進，搶佔 12 名的七俠五義是本期名次升幅最大的遊戲，由艾生資訊製作，號稱搖滾少林系列第一砲的七俠五義即將面臨更多同質化的所謂 3D 遊戲之競爭，在本期名次上揚 11 名之後，是否仍有挺進熱度？本期再應要求刊出完全攻略，究可助其挺進熱力或是握其生命周期，將再獲一參考例證。

【搖滾少林之七俠五義3D】

民心沸騰激情四起的首屆台灣民選省市長及省市議員已在 12 月 3 日塵埃落定，現在請各位選民暫時放下澎湃的激情，讓評論員爲各位分析各政黨所採用的選戰策略，在野黨方面此次推出張俊雄、陳定南、陳水扁三人，爲方便說明僅以張、定、扁代稱…（編導：@#※…張定扁?! 你才定扁，快報票選…★★★…補妝師！把他的黑眼圈補一下… OK ！ 3 、 2 、 1 … Q 啦）嗚…本次還是先從 BUFFER 報起，上期被扁 3 名，本期再被扁 9 名的富甲天下，可說是被扁得最慘烈的一個，本期被扁爲 BUFFER 領軍，掛階眼冒金星的五星上將…（編導：扁爲貶之誤，特此說明…★★★…鼻樑順便幫他補一下…看你還敢不敢再說個扁字… Q 啦!!）…嗚…本期新進榜遊戲全數集中在 BUFFER ，其中黑暗王座曾被評爲前途黑暗，魔法世紀不知是否受二代推出的預期影響，此兩遊戲本期雙雙回榜；工人物語與特勤機甲隊本期同得新進榜最高名次，編輯室經評議選定後者爲本月新秀；另外，職棒與天使一代本期終於首度於 BUFFER 相會，這是中華職棒自本刊讀者票選開播 15 期來首次淪入 BUFFER ，另據計票組數據顯示，本期因同得 4 票無緣上榜的遊戲計有七款（包含上期被評爲頗耐命的兩款），分別是創 8 、赤壁之戰、九五眞龍、陸空戰將、卡耐雞、快樂天堂及美國的惡夢。

在 TOP 20 中，原被看好的三“魔”，除魔武王挾攻略之勢冒出 BUFFER ，不料熱力有限改吊車尾外，妖魔道上期因連續發功，元氣受損，被譏爲 TOP 20 領軍，而鬼屋魔影 II 則與炎龍騎士同挫 6 名。此外，幽浮果眞與鈦戰機拉近差距，在名次上均有攀升，然而本期攀升幅度最大的則是中國風味濃厚的七俠五義 3D （ + 11 名），其次則爲同類型已得口碑之利的毀滅戰士 II （ + 9 名），不過後者已領先 40 票進駐 BEST5 ，前者後續熱度如何？引爲本月焦點。至於毀滅戰士一代本期並未受二代竄入 BEST5 影響，名次持平。綜觀 TOP 20 榜內仍與 BUFFER 一樣出現三個同名次集團，分別位於 12 、 16 、 20 名，誰有機會竄升，誰可能被扁，看倌不妨大膽預測……（編導：誰會被扁?! …嘿嘿…你終於又說了一個扁字…★★★…把下巴接回去再補一下… Q 啦!!）…嗚… BEST5 榜內無事，在下先行告退…（編導：眞的無事?! …）除了毀滅戰士 II 拉下妖魔道勇奪第五外，其他名次不變，造成 BEST5 內幾乎全爲二代的天下，不過在與上期相較，天使 II 與職棒 II 票數分別下跌 79 票及 71 票的情況下，美少女 II 與三國志 IV （ DOS/V 版）之得票仍相當持穩，另外，本期中華職棒 II 非但沒扳回上期落後的 10 個百分點，本期 BEST5 得票率仍以落後 11.5 個百分點收場（ 40.3 %比 28.8 %），使得天使帝國 II 再次蟬連榜首寶座…（編導：卡!!收工!!）

票選活動中獎名單

屏東市・陳彥碩　雲林縣・林建熏
高雄市・何志杰　台中縣・李江山
高雄市・張仁輝　台中市・陳柏翰
高雄縣・楊景安　台北市・李聖御
台南縣・郭俊凱　台北市・陳漢陽
台南縣・黃俊賢　台北縣・蘇國良
台南縣・蔡文仁　台北縣・盧育聰
台南市・李玉堂　台北縣・蔡奇峰
台南市・謝　峻　台北縣・洪宏霖
台南市・王加允　台北縣・徐志文

●以上廿名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體任一套，得獎者請即刻與本社聯絡。

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	類別	售價	片數	得票數
6	5	妖魔道	大宇	RPG	540	8	51
7	8	黑暗原力—鈦戰機	松崗	飛行模擬	600	6	45
8	6	軒轅劍貳	大宇	RPG	570	10	40
9	7	爆笑三國志	漢堂	益智	480	5	23
10	12	雷電威龍	軟體世界	射擊	480	4	21
11	18	幽浮－地球防衛武力	第三波	策略動作	780	CD-ROM	16
12	11	倚天屠龍記	軟體世界	RPG+冒險	600	11	15
12	23	搖滾少林之七俠五義 3D	軟體世界	動作	580	7	15
12	16	凱蘭迪亞傳奇 II 命運之手	第三波	冒險	550	10	15
15	9	鬼屋魔影 II 中文版	電腦休閒世界	冒險	600	12	13
16	23	極道梟雄	軟體世界	戰略	480	3	11
16	16	毀滅戰士	精訊	動作	540	5	11
16	10	炎龍騎士團	漢堂	戰略	520	6	11
19	18	擂台美少女	華義國際	策略	600	4	10
20	21	魔武王	佳帝安	RPG	540	6	9
20	15	三國志 III 中文版	第三波	策略	1800	4	9

The Buffer 21～30

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	票數
22	13	富甲天下－三國篇	光譜資訊	7
22	20	中華職棒	軟體世界	7
22	26	天使帝國	大宇	7
22	23	模擬城市2000	電腦休閒世界	7
26	一	黑暗王座中文版	第三波	6
26	一	特勤機甲隊	華義國際	6
26	一	工人物語建國篇	軟體世界	6
29	一	八女神物語	天堂鳥	5
29	一	魔法世紀	大宇	5
29	28	大富翁 II	大宇	5

WING COMMANDER III
HEART OF THE TIGER
銀河飛將III



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
模擬飛行	2.0-2.5GB	12月21日USA	486SX25以上 至少8MB RAM 硬碟10MB
製作公司	出版公司	國內代理	
ORIGIN	ELECTRONIC ARTS	松崗	

今年年底最令玩家們注目的消息，無非是銀河飛將三代將在12月21日聖誕節前發片，而且將以前所未見四片CD的超大量堂堂上市，雖然ORIGIN內部的WC3製作小組爲此驚人的創舉自信滿滿，但沒想到ACCESS半路殺出一個殺人月（Under a Killing Moon），搶先以四片CD的包裝上市，令銀河飛將三代的出片氣勢大打折扣，雖然有點出師不利，以知名度與市場熱度而言，銀河飛將三代還是高居目前玩家最期待的遊戲寶座。

雖然有許多銀河飛將的老玩家早已迫不及待想加入三代的銀河征戰行列，但編輯部在此要再次苦口婆心地提醒各位的是要趕緊備妥必須的硬體裝備，第一．你必須要有一台光碟機，而且最好是倍速以上的，因爲銀河飛將三代是一套CD-ROM ONLY的遊戲。第二．你必須有一台486以上的電腦，當然套一句ORIGIN的老話，最好還是用PENTIUM的機器。第三．至少要有8MB以上的RAM，如果你還認爲4MB的RAM就能應付所有的遊戲，那我們只能告訴你一聲－你落伍啦！

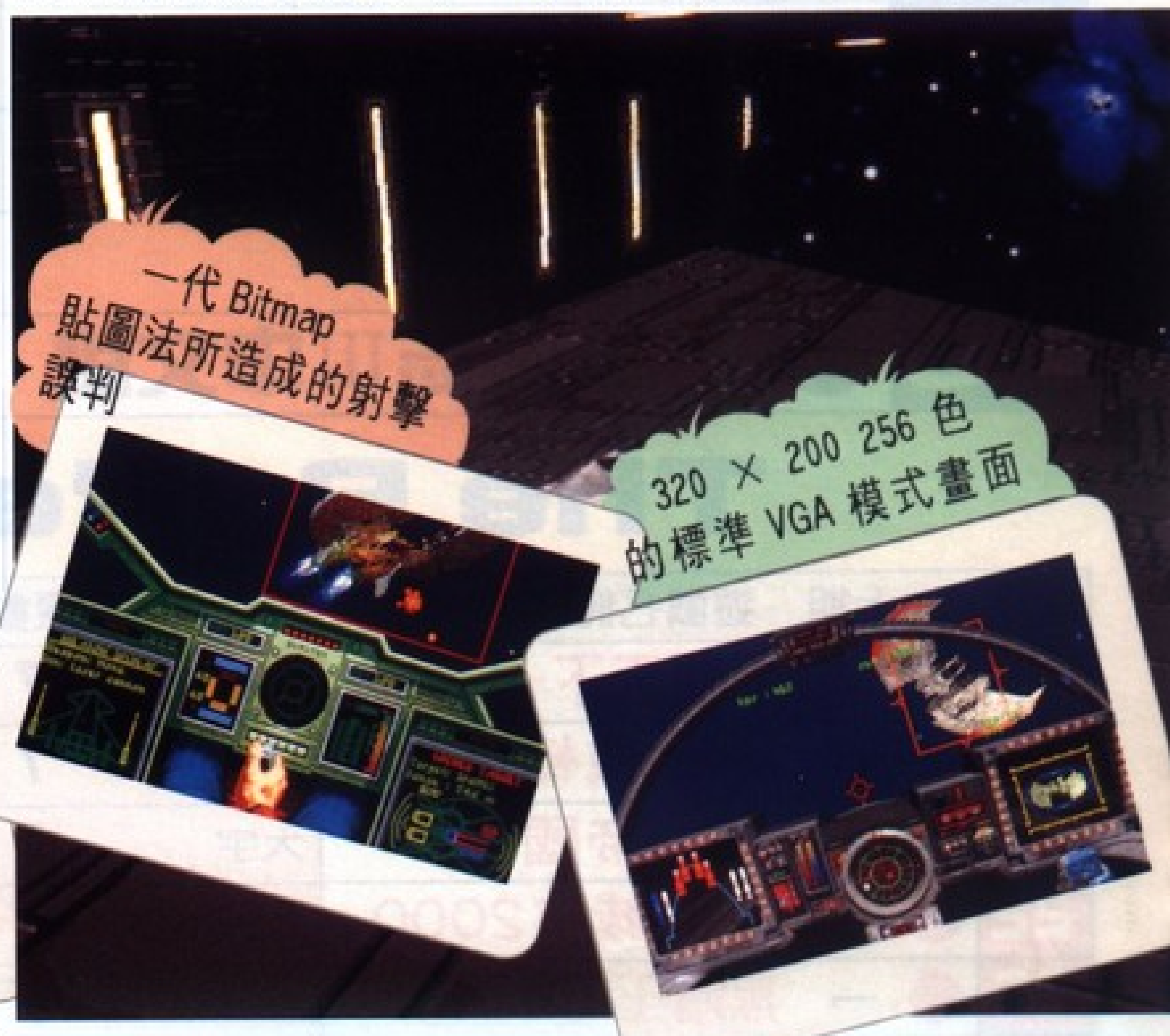
如果你湊巧擁有以上如此高檔的配備，現在，就請你趕快小跑步跳入座艙中，讓編輯部來爲您做一個簡單的銀河飛將三代行前簡報。當然，當你遨翔在銀河中時，別忘了向地面那一大群因爲跟不上ORIGIN升級腳步而引頸盼望的玩家們招招手。好了，廢話少說，請你趕快繫好安全帶，我們升空了！



全新的3D引擎

看過67期的報導後，相信讀者們都很清楚銀河飛將三代除了支援320 × 200 256色標準VGA模式外，還支援640 × 480 256色的SVGA模式，使得畫面的精緻度大爲提高，但以目前模擬飛行遊戲的發展來說，採用SVGA的解析模式已成爲一個不得不然的趨勢，早已算是不足爲奇的舊聞了，因此，比起解析度的提高來說，銀河飛將三代所採用的多邊形（POLYGONS）材質映對貼覆的貼圖方式算是較引人注目的一大革新。

在說明多邊形材質映對貼覆之前，便不得不先解釋一下一、二代中所使用的BITMAP貼圖法，所謂BITMAP貼圖法，是以戰機在太空中所的處位置爲中心點，用一個立體的盒子來代替戰機的實體，然後依照玩家所在的觀測角度來在盒子的面上貼上適當的戰機外形，因此當我們在座艦中看見一



一代Bitmap貼圖法所造成的射擊誤判

320 × 200 256色的標準VGA模式畫面

台流線造型的基拉奇戰機時，但是其實體卻是一個透明但貼著戰機圖形的方盒子，也就是說不管飛行的物體有多大，它終究只是一個大盒子而已，這也就是爲什麼在一、二代有時對敵機開火，雖然好像沒有命中它、但是敵機卻因此冒出火花而受創的原因，因爲你打中的是盒子的四個角落，而非貼在上面的圖形，這種射擊的誤判在一、二代中是很常見且避免不了的。

至於三代的多邊形貼圖法則是根據戰機的造型來產生多邊形組合而成的實體，然後再在每個多邊形的面上貼上金屬色澤的材質，由於多邊形的面可能有很多，CPU 的負荷也因此增加不少（知道爲什麼要 486 以上了吧！），但射擊命中率的判斷也因此更爲準確。

但多邊形貼圖法並不只是使命中率的判斷更爲準確而已，它還有更大的貢獻。在銀河飛將三代中，大型戰艦往往佔掉好幾個螢幕畫面，由於使用多邊形貼圖後，大型戰艦將不再是個封閉的大盒子，而是曲線玲瓏、凹凸有致，因此，玩家將能駕著戰機飛入敵艦的停機坪中，或是深入其通氣閘内，穿梭於艦内錯綜複的通道中。以往攔截基拉奇母艦時，往往必須趁其進入跳躍點前將用魚雷將並鎖定擊毀，但由於多邊形貼圖法突顯航艦的細部構造，在三代中玩家只要設法摧毀其引擎將其癱瘓即可。在逼近基拉奇母艦時，雖然仍會引來滿天防衛火砲，但這次你只要轟掉艦上的砲塔便能安全過關。整體而言，多邊形貼圖法的確使銀河飛將三代更爲可觀。


SVGA 畫面下敵機機身構造清晰可辨


多邊形貼圖法機身富含金屬色澤

超高的硬體配備需求


遭遇大型戰艦會使 FPS 下降不少

雖然銀河飛將三代「只要」486 以上的機器就可以玩了，但若要眞正體驗到 SVGA 模式下的畫面威力，ORIGIN 奉勸玩家們最好要用 PENTIUM、LOCAL BUS VGA CARD、16 MB RAM 來玩 SVGA 模式，至於在各種機器與各種解析度搭配的畫面流暢度，若以每秒鐘畫面更換的速度（FRAME RATE ＝N 張畫面／秒＝FPS）來測量，可得到以下的大約值：

由下表可看出 486-33的機器除非使用 LOCAL BUS 的 VGA 卡，SVGA 模式下 FPS 只有 4 左右，跳格的情形將會非常嚴重；PENTIUM 等級的機器若沒有LOCAL BUS或 PCI 的 VGA 卡，將和 486/66 等級的機器一樣只能達到 13-15 之間勉強及格的水準而已。雖然數據看來十分不妙，但還好遊戲在 FPS 大量下降時，會自動由 SVGA MODE 切換至 VGA MODE，而幾乎所有 486 以上的機器在 VGA MODE 時，FPS 都至少有12以上的水準。

	VGA	SVGA	SVGA（Local bus）
486/33	12	4	10
486/50	17	10	15
486/66	20	13	18
Pentium/60	24	15	20
Pentium/90	24	15	24

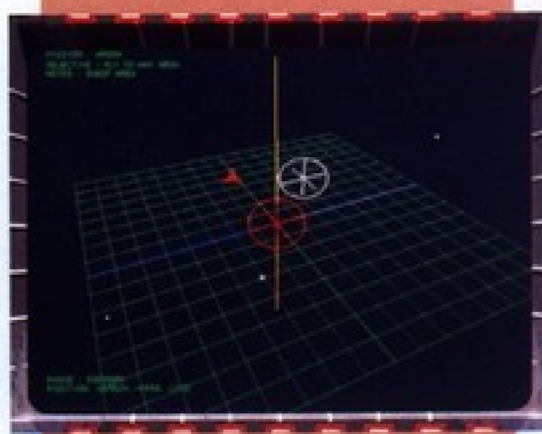
註：此爲平均的 FR，若有大型母艦出現，會再下降 3-5FPS

新一代的3D飛行地圖

銀河飛將一、二代所使用的 2D 飛行地圖，由於無法表現出 Z 座標的位置，因此在空間的相對位置的參考上會造成一些困擾，例如當玩家往往飛到跳躍點的上方，卻無從查覺跳躍點的正確位置。爲了改善這種缺點，三代的地圖採用 3D 立體的方式，玩家可以藉由效大縮小與旋轉的功能，由各種角度與距離來觀察現在所處的環境。

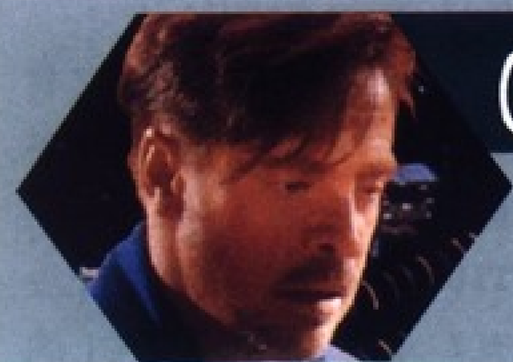


一代中所使用的 2D 飛行地圖



三代中的 3D 立體飛行地圖

劇情動畫演出明星介紹



Christopher Blair上校

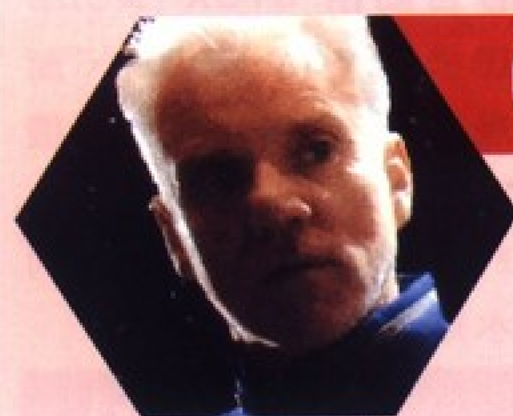
由Mark Hamill飾演的聯邦戰鬥中隊的指揮官，就是玩家在遊戲中所扮演的角色。 Mark 在電影星際大戰中曾扮演大家所熟悉的天行者路克一角，加入遊戲的製作並非頭一遭，之前他曾爲 Sierra 公司的冒險大作狩魔獵人一 Gabrial Knight 配過音。



Paladin

與一代中 Paladin 的造型有所不同

由John RhysDavies 飾演的銀河飛將系列的蘇格蘭裔老兵。由銀河飛將一代開始，至今已服役數十年，是隻十足的老鳥。 John Rhys-Davies 在聖戰奇兵中的演出相信各位玩家們應該還記得吧！



Geoffrey Tolwyn將軍

由 Malcolm McDowell飾演。在二代中雖被製作單位刻畫成一個嚴厲不通人情的將軍，但在三代中將他將回歸其公正不阿、注重榮譽的本色，而不會再專找玩家的麻煩。 Malcolm 曾主演過電影發條桔子（A Clockwork Orange），除了銀河飛將三代外，他也將在即將上映的星艦迷航記電影（ Star Trek : Generations ）中軋上一角。

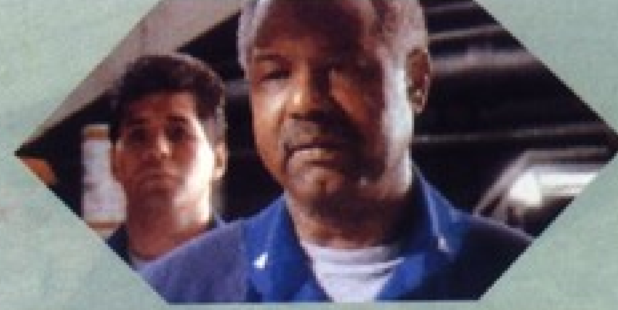


基拉奇大帝

遊戲中的反派頭目，其猙獰的嘴臉是電影忍者龜化裝特效小組的傑作。在二代中，你雖擊毀了 Thrakhath 王子的座機，但他也及時彈射逃走，在三代中基拉奇挾著戰略優勢捲土重來，你能存活到再與其一決雌雄嗎？



Thrakhath 王子



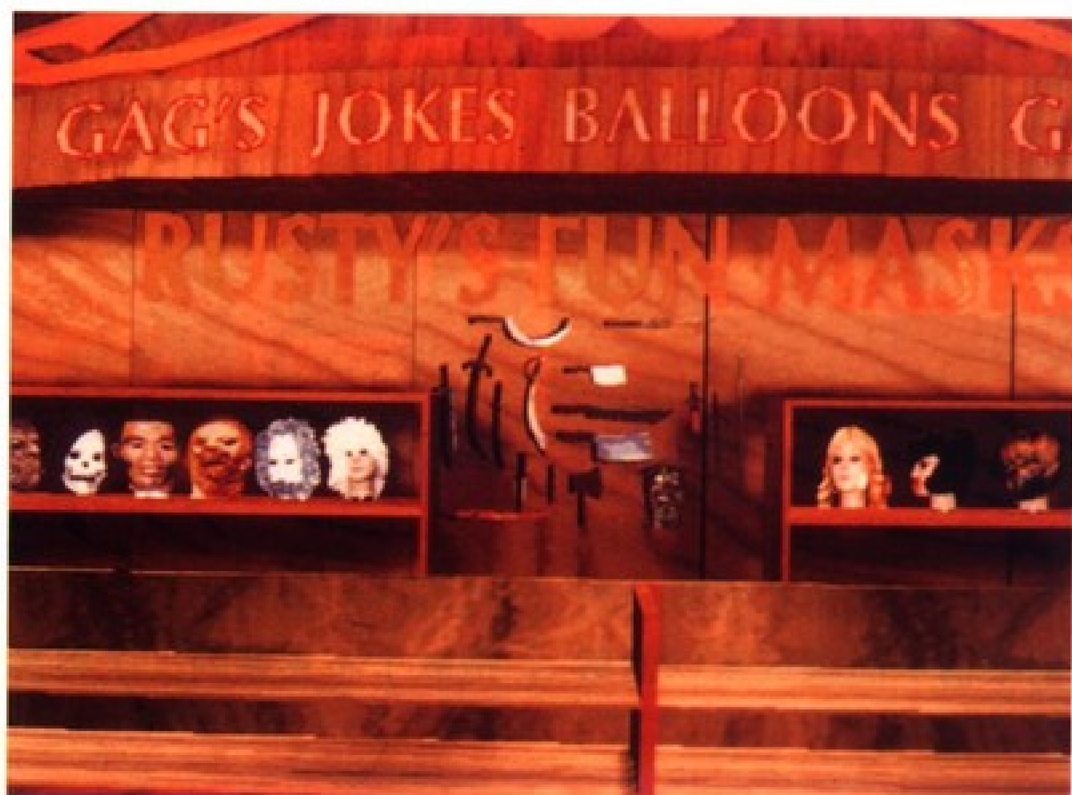
Eison上校

由 Jason Bernard 飾。是三代中主角服役的TCS Victory號的艦長，算是一個全新的角色，看過電視影集一天才老爹的玩家們，應該都認識Jason才對!

殺人月

UNDER A KLLING MOON

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
冒　　險	CD ROMX4	已發行	386-25以上 4MB RAM SVGA MOUSE 倍速光碟機
製作公司	出版公司	國內代理	
ACCESS	ACCESS	電腦休閒世界	





你想過第三次世界大戰後地球的情形嗎？那麼第四次呢？第一次世界大戰，戰鬥的武器主要是槍砲、坦克，在第二次世界大戰裡，戰爭的武器有了長足的進步，殺傷力更強、攻擊力更大的毀滅性武器--原子彈在戰爭的尾聲中誕生，從此人類進入了核子時代，也爲人類的生存帶來了闇暗的隱憂，故事就發生在核子大戰後的地球上，除了僥倖殘存下來的正常人，在城市外面，亂石堆砌的廢墟裡，同時也存在著這個時代所不存在的人種--變種人，以前，你看到“變蠅人”會大吃一驚，現在，牠隨時會在你的身邊出現，當你見到四隻腳的“人類”時，請把牠當成童話裡的人頭馬，雖然牠是那麼地噁心，一點都不可愛。

另外，你應該還記得這句至理名言，「就算地球上只剩下最後一個人，他還是會有犯罪的衝動」這句不是孔老夫子的名言，在核子大戰後一字不漏地保存了下來，就如同大戰前一般，警察局還是在十字路口的7-11旁邊，而7-11旁邊也還是警察局，爲什麼？和他們換班囉！還有，方便的早點（非廣告），當然，在這種警力不足的情況下，城市裡到處藏污納垢，販毒、走私、偷竊、買票（因應某地的選情需要，特別客串）的案件層出不窮，每個居住在這個蛇蠍橫行的城市的市民，長期以來生活在看不到太陽，隨時都會失去一切的恐怖陰影下，即便如此，那些宵小還是不會放棄任何一個可以和警察玩官兵捉強盜的機會，小小的市民們需要你……一個“舞”林高手兼三流偵探 Tex Murphy 我們也需要你，現在你該明白自己要作的事了吧！對了！當你覺得頭頂上有東西飛過時，請不要放過任何的線索，因爲，它可能就是我們要找的月亮，人造的！殺人的月亮！



殺人月這個號稱遊戲史上最大容量的遊戲標榜了所謂的互動式電影（Interactive Movie），整個遊戲用了足足4片光碟，驚人之處還不在於它的超大容量，而是它極爲眞實的遊戲環境和電影手法的使用，此種互動式電影和互動式遊戲最大的不同點在於，前者必須透過完整的劇情發展來連貫，而後者則如天馬行空一般任君徜徉，基本上筆者並不認爲會有眞正完全的互動式遊戲出現，最多也只不過能做到多線多結局，除非是透過網路和別人一起進行遊戲，當然這已經不叫互動而應該稱之爲多



看槍！



咦！這不是……



哇塞！正點



唉！這頂綠帽可戴大囉！

向主動了。互動式電影的優點是它保留了完整的劇情架構，而讓玩家以億萬票房--影主角的身份（很抱歉！不支薪的！）與其它角色發生互動關係，就好像在拍一部電影一樣，劇本是死的，人可是活的喲！為此，殺人月的製片ACCESS 特別找來了好萊塢的幾個天王巨星--像是超人第Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ集的 Margot Kidder、大地英豪的 Russell Means 、風與獅的 Brian Keith 等十八位演員的超強卡司，還有，首席導演－玩家你，準備好一部倍速光碟機、486 級的電腦、16MB的記憶體、SVGA 和 16bit 的音效卡，這裡就是好萊塢最先進的現代化攝影棚，接下來就看導演了，準備好了嗎？5 、4 、3 、2 、1 、 Camera ！

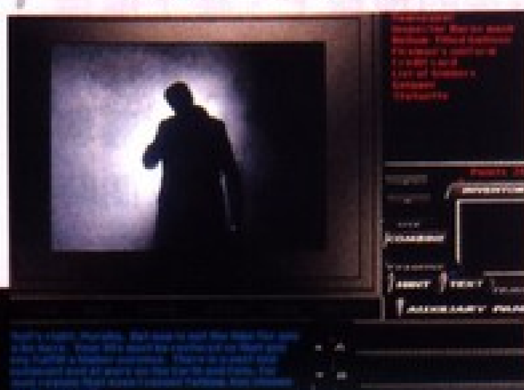


栩栩如生的電影世界

電影的場景利用了貼圖、 Dithering 的 3D 繪圖技術所構成，超眞實的畫面、眞人演出、逼眞的道具，在SVGA 640 × 480 的 256 色環境下，所有的事物看起來都是那麼地眞實，在殺人月裡你可以看到形形色色的眞實世界，有些是以靜態的方式存在，有些則以動態的方式震憾你的視聽，踏進這個世界，你會有被拉進去的感覺，和你交談的角色動作、表情、語言之豐富，宛如置身其中一般，既是主角也是觀衆的雙重身份，讓人欲罷不能。遊戲也提供了人類喜歡東找西看的角度功能，天上地下都有著你該注意的東西，身為一個偵探應該要有專業的警覺性，別忘了壞人總是喜歡嚇你一跳，看看你的背後吧！你該不會認為它是個只能上沖下洗左搓右揉前搖後擺的毀滅戰士吧？！除了動態的互動模式之外，遊戲的靜態模式提供了 AVG 的物品、交談、使用、結合等功能，從這些收集來的物品找出一些蛛絲馬跡或者讓你保住小命，在這個眞實的世界裡，你還得隨時注意一下左鄰右舍的反應，把音量調小一點，免得那些三姑六婆聽到了用 16 bit 、22KHz 錄製的眞實語音樂曲，還以為你家在放免錢的 LD ，全部擠到你心愛的電腦旁邊，幾十雙眼珠盯著螢幕猛看（在筆者不到 5 坪大的房間裡發生的慘痛經驗！）



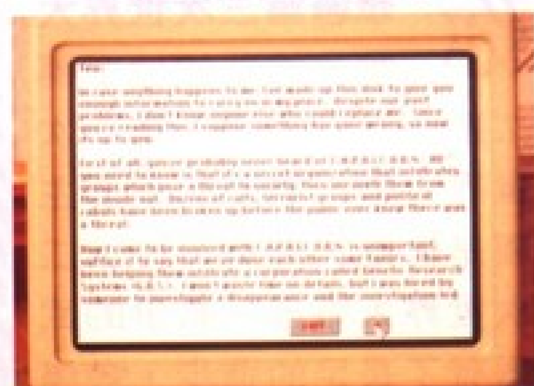
老兄！那裡不好住，要待在垃圾車



那麼下次見囉！



三分線外，長射得分！



重要的磁碟資料



吊在空中的小丑

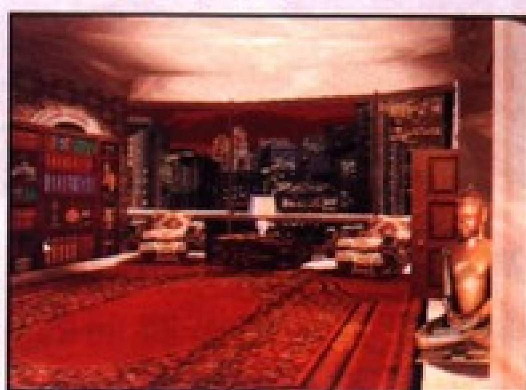


人性化的操作

玩家只需要一隻滑鼠就可以在這個世界裡暢行無阻，你可以看到畫面的細膩程度就如同你走在路上一樣，古色古香的圖書館、富麗堂皇的伯爵官邸、現代化的太空艙，所有的畫面都會讓你看了之後驚豔不已，除了某些喜歡對著牆壁做事的玩家之外（譬如：油漆），畫面相當的精緻，而某些以貼圖方式處理的眞實圖片即使站得很近，看起來的效果也毫不遜色，當然，除非你是蜘蛛人，否則很少有

人喜歡貼著牆壁走的，在撰寫得極爲詳細的遊戲手冊裡也提供了許多熱鍵功能，讓你能夠很快地熟悉這個世界，最令人激賞的是遊戲同時也提供了線上輔助功能，對於經常接觸WINDOWS 的玩家來說，HELP 這個選項是救命之星，而在殺人月裡HINTS功能則讓對於AVG的夢魘從此不再，除了這個體貼玩家的設計之外，殺人月的另外一項德政就是語音、文字同時出現，這次不再考驗你的聽力了，而且據信在英文版推出的一個月內中文版會上市，對英文遊戲有恐懼症的玩家有福了，在殺人月裡高達十餘萬字的對話內容之精彩，要是聽不懂的話眞是令人惋惜，如果你想聽聽 James Earl Jones精彩的配音的話，英文版會是不錯的選擇。

圖書館中有什麼祕密嗎？



肚子有點餓，抱歉了！魚兒們



充滿藝術氣息的名作



沒想到將軍有這種嗜好



月亮？衛星？殺手？

最佳導演

你想要成爲一個出色的導演嗎？在這個用了 4 片光碟片（大約 2.2GB ）的超級大 GAME 裡，如何讓你的 Murphy 拿到最高分數，在殺人月中大約有百種左右的物品，散佈在各個場景中，也許是在不經意的角落裡，也許就在你眼前，有的只是輔助劇情有的卻是解題關鍵，你知道有些人老喜歡把門的鑰匙藏在踏墊下嗎？老鷹看見閃閃發光的東西會張爪攫取、一個高段的偵探除了會跳探戈之外，開鎖的技巧也不能太差喲！整個遊戲的架構在主線劇情、支線劇情交錯的情況下，相當地複雜，所以遊戲把整個過程劃分成 7 個段落，而以 7 天的時間（遊戲時間）讓你完成所有的任務，在每一天的劇情中會有大大小小的事件一個接著一個發生，爲了處理這些像跳蚤般多的犯罪，你的電腦可是個大功臣，在遊戲進行的過程中會和許許多多的人接觸，有男的、有女的、有不男不女的？不同的對話方式可能讓你順利得到你所想要的資訊，也可能爲你惹來殺身之禍，您的安排就是整個電影過程是否流暢的關鍵，當然，也就是票房賣不賣座的主因，如果連你自幾己都不捧場的話，那還有戲唱嗎？當你把每個事件的存檔串接起來之後，它就是您的處女作了，別忘了有空回來看看自編自導自演的電影哦！除了主線的劇情之外，遊戲中也加入了串場的劇情動畫，在遊戲中有好幾幕讓筆者差點笑出眼淚的鏡頭，像主角的老婆當著老公的面在勾引男人、解救人類危機之後成了大偵探她又回到身邊（眞是現實啊！）最後的尖叫聲不知道發生了什麼事，不過可以確定的是，黑暗的勢力並沒有因爲這次的失敗而消失，他們仍然隱藏在暗處，只要有機會，他們就會有所行動，人類依然暴露在危險下，下一次，會用到6 或 8 片光碟嗎？我們的Murphy 義不容辭！

罪犯資料查閱系統





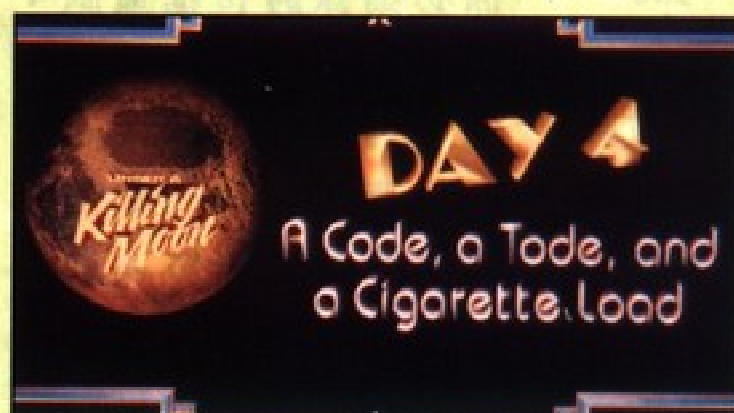
你知道嗎？孟波有個叫惠香的伙伴



幕後主使人是……



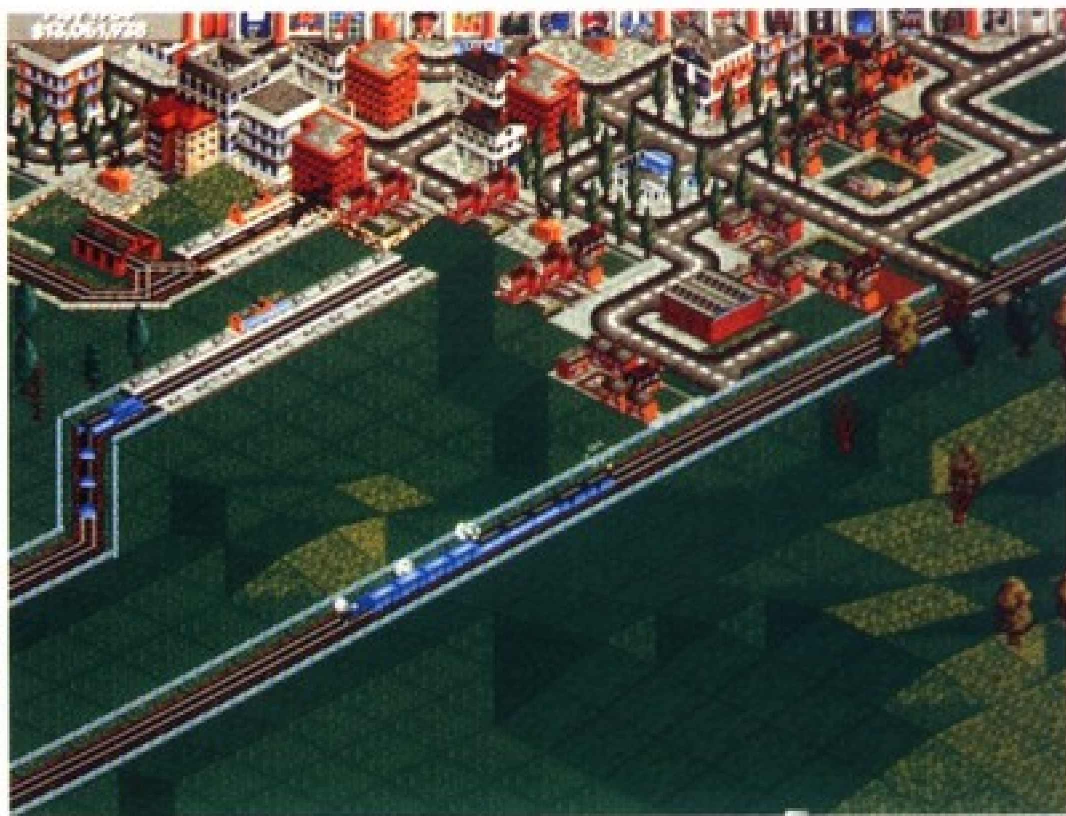
來段探戈如何！



進入第四天的劇情

TRANSPORT TYCOON

運輸大亨



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
策略模擬	4.3MB	11月中旬(USA)	386DX33以上 至少 4MB RAM
製作公司	出版公司	國內代理	
MicroProse	MicroProse	第三波	

以策略遊戲聞名的MicroProse公司，除了廣為玩家所熟知的文明帝國終於在月前推出續作殖民帝國外，其另一為玩家所稱道的鐵路大亨系列卻一直不見後續的作品，尤其在去年推出的鐵路大亨豪華版落得玩家「不怎麼豪華」的評批後，就沉寂了好一陣子，現在，也許你不相信，但是編輯部要告訴玩家們一個好消息，就是鐵路大亨的續作一運輸大亨已經在11月左右推出了，而且遊戲整體的感覺，到底豪不豪華，各位玩家們再往下看便知。

一進入遊戲，相信所有的鐵路大亨的老玩家都會被畫面精緻程度嚇了一跳，因為運輸大亨是採用 640 × 480 256 色的 SVGA 畫面模式，再加上視窗化的操作介面，使得畫面看起來很像模擬城市2000，而且在圖形的美度上可說是有過之而無不及，對習慣鐵路大亨樸實的畫風的玩家來說，可說是一種極大的視覺震撼。

除了畫面的進步驚人外，策略經營的結構也大了許多，在鐵路大亨，玩家只需負責鐵路運輸的開發；在運輸大亨中，除了鐵路運輸之外，玩家還必須經營空運、海運、陸運這三個運輸項目，這就是為什麼遊戲海報上是以電車、輪船、客機、卡車等四個交通工具為圖案的原因，而在遊戲中，玩家必須確實的掌握這些幾乎包羅萬象的交通工具，經過妥善的經營，進而建造一個屬於你自己的運輸王國。

系統的時間由西元1930年開始到2030年為止，在這一百年之間，你必須建設包括車站、港口、機場等各式運輸站，再購買各種交通工具，藉以建設出嚴密的運輸網路，來載運乘客、郵件、石油、煤礦、貨物、家畜、珠寶等十幾種運輸物，設法賺取高額運輸費用來累積自身的財富。隨著時間的流逝，會有電腦對手加入運輸聯盟與你展開競爭，你必須努力在聯盟內獲得總裁的地位，然後在2030年時取得運輸大亨的最高評價。

總體而言，運輸大亨在各方面的表現上都叫人為之眼睛一亮，尤其當螢幕上所有的交通工具井然有序地來回運送貨物時，畫面的精緻與真實度彷彿讓人實現了童年時玩模型玩具所許下的美夢，好像我們終於真的擁有了夢寐以求的火車、飛機、輪船，能跑能動而不只是玩具而已，這樣的遊戲能叫人不為之心動嗎？



▲突發事件之一：空難

幽浮出現在城市的上空！

▲遊戲一開始，可以選擇自己的肖像

2030年報紙頭條的最後評價



自動化的城市建設方式

在運輸大亨中，城市的建設並不必像模擬城市一樣要玩家自己動手，玩家只要負責建造車站、機場、港口、道路等交通設備帶來人潮，城市便會慢慢的自動建設起來，而且隨著時代的演進，建築物的樣式也會因應改變，從早期的公寓變爲摩天大樓等等。而玩家在城市中只進行打廣告與整頓交通兩種工作，前者是可以吸引更多乘客，後者則是用以改善交通阻塞的狀況。

各年代的城市發展外觀



1935年



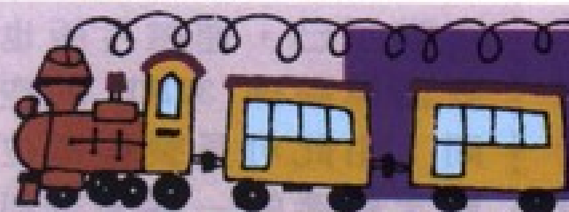
1955年



1998年



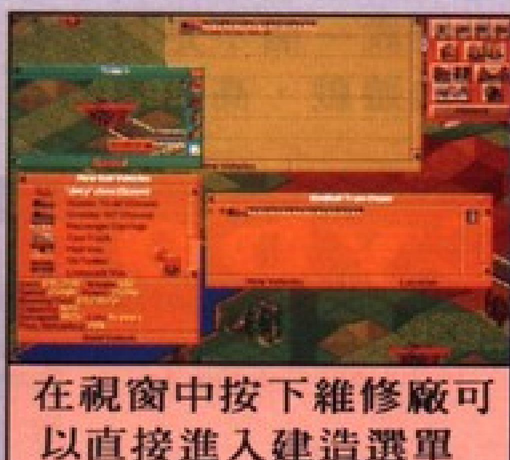
2029年



完全視窗化的操作介面



螢幕上可以同時開好幾個觀察視窗

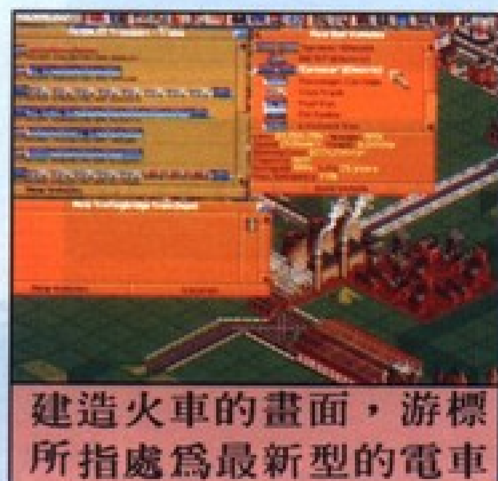


在視窗中按下維修廠可以直接進入建造選單

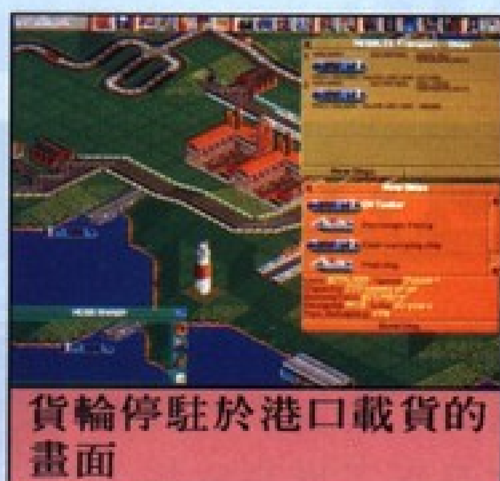
除了精緻的畫面外，運輸大亨最明顯的改進就是視窗化的操作介面，在螢幕上能夠同時開好幾個動態視窗來監看自己交通工具的運作情況，而且還能用滑鼠來將視窗搬移到適當的位置，或是將其疊在一起。而視窗除了可以移動外，還擁有物件導向聯結的功能，例如當你在視窗中對著行進中的火車按下滑鼠鍵，整個地圖畫面便會捲動到火車所在的位置，可說是極富功力的貼心設計。



符合歷史的交通工具演進



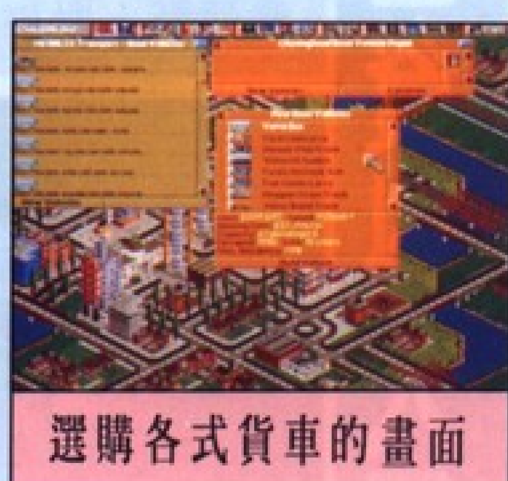
建造火車的畫面，游標所指處爲最新型的電車



貨輪停駐於港口載貨的畫面



城市中的大型機場，飛行於上空的爲噴射客機協和號



選購各式貨車的畫面

當遊戲由1930年開始時，只有蒸汽火車、小型輪船等幾種古老的交通工具可以購買，但隨著年代的演進，會有許多速度更快、載運量更大的新型的交通工具出現，而且其登場時間是與歷史上的發明年代相符的。所有的交通工具都有一個信賴值，當新發明剛出現時，如果貿然購買往往會因爲信賴值太低而容易故障，但新發明的信賴值會因實驗改進而逐年提昇，而舊形的交通工具則會逐年下降，這時便須考慮替換新型的交通工具了。

機甲戰士
Rise of The Robots

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
格　鬥	CD-ROM	11月中旬(USA)	386DX33 以上 至少 4MB RAM
製作公司	出版公司	國內代理	
Bitmap Brother	Mirage	台灣晶技	



今年年初幻象公司發布了鐵甲戰士（Rise of The Robots）即將發行的消息以來，轉眼間到了年底仍不見動靜，原本以爲這個號稱 PC 遊戲史上最華麗的格鬥遊戲可能已經胎死腹中，沒想到經過一陣的難產波折，Mirage 終於把它生下來了！。

記得在今年 2 月號的雜誌上曾對機甲戰士作了一番很詳細的介紹，當時幾乎沒有人會相信 PC 上的格鬥遊戲能做成這個樣子，當時我們擔心的是一 SVGA 模式的畫面會不會拖垮遊戲的流暢度？AI到底有沒有像製作單位所宣稱的那麼？它眞的有辦法超越快打旋風而獨領格鬥遊戲的風騷嗎？在玩過遊戲後，忽然發現一連串的問號有些是很難找到答案的。

首先在畫面的表現上，機甲戰士的確堪稱爲目前最華麗的格鬥遊戲，不但機器人的造型夠酷、場景的刻畫也夠精緻，利用 3D 技術所做出來的角色動作也相當細膩，畫面的整體感覺的確實現了製作單位原先誓言樹立典範的承諾，但AI的表現上卻比原先的承諾還要厲害一些，其結果是使機甲戰士便成一個不是很容易玩的遊戲，高難度的設定使鐵甲戰士和快打旋風比起來，好像就是缺少了一點親和力。

但整體來說，製作單位的努力還是相當值得讚賞的，尤其 CD-ROM版一連串震撼人心的過場動畫，更是令人讚嘆不已，連磁片版也要佔掉硬碟 32MB 的空間，由此可見製作單位屢次難產的一番辛苦與耐心了。

機甲戰士資料大解析

① Cyborg

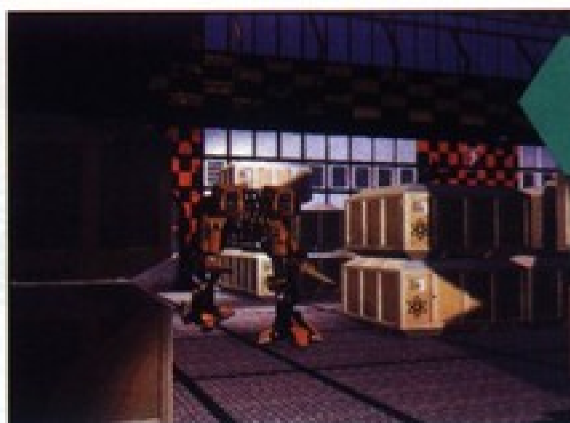


- 智慧等級：視玩家 IQ 而定
- 力量等級：A＋
- 戰鬥能力：視玩家身手而定
- 優點：全身構造極富彈性。
- 缺點：與玩家的表現有關。

Cyborg 是遊戲中劇情模式下玩家所控制的角色，它是由半人半機械所合成的鐵甲戰士，爲了打敗魔王而深入敵境接受對手的挑戰，其流線型的身材相當健美，但由於是由人類改造而成的，所以耐打擊力較其他機器人爲差。



② Loder



- 智慧等級：C
- 力量等級：C
- 戰鬥能力：D
- 優點：身體的構造相當穩固
- 弱點：速度慢，有勇無謀。

Loder 顧名思義是屬於運貨型的機器人，其雙手的造型的設計原本是爲了堆高貨物，在改造成戰鬥型機器人後，其可延伸性的雙手反而成爲致勝的利器。另外，由於雙腿也相當穩固有力，因此經常發動飛踢、掃腿的攻擊動作。





③Builder

- 智慧等級：C
- 力量等級：A＋
- 戰鬥能力：B
- 優點：雙手相當有力。
- 弱點：腿部較弱、速度慢，缺乏智謀。

Builder 是設計用來建造重型機械工程的機器人，其頭重腳輕的外型很像電影中的大金剛，因此移動速度相當緩慢。但其臂膀相當有力且極富彈性，加上有如美式足球員般的細膩防守動作，是不容忽視的強勁對手。





④Crusher

- 智慧等級：B
- 力量等級：B
- 戰鬥能力：A
- 優點：動作相當敏捷。
- 缺點：脆弱的頭部與四肢。

Crusher 是屬於拆除機械專用的機械人，它的身材相當高大，四肢也相當的長，而且其雙手所配備的剪刀削鐵如泥，是相當可怕的武器。另外，由於其重量比較輕，動作因此而比較輕巧敏捷，擅長跳躍攻擊的動作。



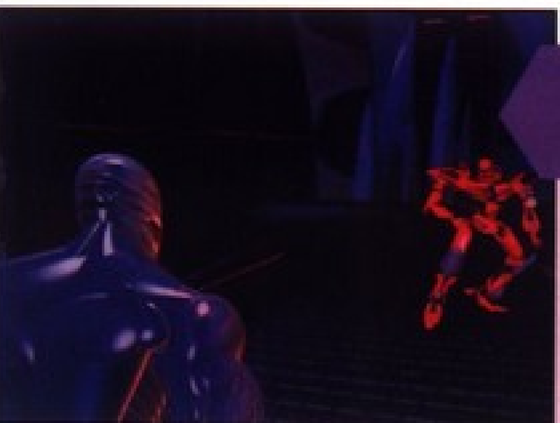


⑤Soldier

- 智慧等級：A＋
- 力量等級：A
- 戰鬥能力：A
- 優點：智慧、敏捷度均佳。
- 缺點：軀體構造不夠穩固。

Soldier 是屬於高機密的計劃產品，它和 Cyborg 一樣是由人類改造而來，但是感情中樞卻完全被剝離，使其成爲一部殘酷的戰鬥機器。它手上的利爪破壞力相當的強，而且其動作非常靈活，擅長高難度的跳躍旋轉攻擊動作。





⑥Sentry

- 智慧等級：A＋
- 力量等級：A
- 戰鬥能力：A＋＋
- 優點：敏捷度、速度特佳。
- 缺點：無

Sentry 是一種戰鬥專用的機器人，其設計的目的是作爲與敵人徒手對決之用，外型則類似漫畫機動警察中的98系列。在戰鬥時，它是使用如空手道般的傳統戰鬥技巧，並沒有比較特殊的絕招出現，但攻擊威力大而確實。



小哥大歷險記

Little Big Adventure



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
冒　險	未　定	未　定	386DX-40 以上 4MB RAM
製作公司	出版公司	國內代理	
Adline Software	未　定	未　定	

在硬體配備大幅進步的今天，每個人都能以低廉的價格擁有超過幾年前電腦能力數十倍，甚至數百倍效率的機器。現在的一顆 486DX2-66 竟有低於五千元的低價，所以成了現在電腦主機的基本配備，高容量的硬碟如 400 500MB 的容量及記憶體的提昇，VESA 或 PCI 的區域匯流排的加速卡的成熟普及，外加音效卡廠商百家爭鳴的局面，使得現在是 16 BIT 已嫌不足，最好能有張WaveTable卡。三年前的夢幻機種，只能成爲現在的基本配備。這樣的轉變，使得軟體尤其是 Game 方面能有充分發揮的餘地，這樣的結果我們得到了精緻的畫面，流暢的速度，動人的音效。

由於 486 當道，使得最近的遊戲有一個特色就是幾乎都是使用 Dos 的三十二位元保護模式去執行遊戲，這樣子才能充分發揮32位元主機的眞正實力。從毀滅戰士、極道梟雄、Raptor 、Indy Car Racing 那套 Game 有誰不稱讚的，一直到最近筆者手上的一些共享軟體的遊戲或預先試玩版更是清一色的使用保護模式，像燃燒野球四、ONE MUST FALL 2097、鐵甲戰士、Origin 的 System Shock 及銀河飛將Ⅲ代及本文所要介紹的冒險遊戲 Little Big Adventure（LBA）都全部都採用DOS保護模式的介面。而以前遊戲較常使用 320×200 的解析度的局面，也開始改變了成了 SVGA！所以畫面精緻度相對地也高了起來，而畫面能夠順暢捲動就拜保護模式所賜。



精緻、流暢的動作冒險大餐、等著你來享受

Little Big Adventure（簡稱 LBA）這個遊戲是一個冒險加一些些動作成分的遊戲，由 Adeline Software International 公司製作（代理發行公司未知）。LBA 是有點類似鬼屋魔影那樣子以 3D 立體的方式去進行的遊戲，利用多邊型（Polygone）的技術去描繪物體，舉例來說如 SEGA 最近推出的大型電玩中爲人所知的 VR 快打都使用大量的多邊型技術，雖然沒有用直接畫的好看，但比較有那種眞實感存在，因爲我們能見到的不只平面物體，而是立體的，這種感覺是畫不出來的。而且和鬼屋魔影不同的是，LBA 使用 SVGA 的模式下去跑遊戲而且流暢度並不比鬼屋魔影差。故事主要是在一個銀河系邊緣的某行星上，有個叫 Dr.FunFrock的暴君以暴力恐怖統治了這個行星，故事的主角要去尋找前代祖先所指示的四樣神器（Spheros、Rabibunnies、Quetches、Grobos），集滿四樣神器之後便可召喚女神〝Sendell〞幫他完成心願，推翻Dr.FunFrock，拯救他們的星球。

除了過場動畫部份是使用原來的低解析度之外，遊戲本身完全採高解析度的模式去進行，以四十五度的立體視角動作。在精細度開最高的狀態下，所有人物再也不會有多邊型技術會常常有的一塊塊的感覺，而是非常非常圓滑。但如果是在 386 的主機上，那就和鬼屋魔影的人物一樣明顯了。有趣的是人物走起路來搖搖晃晃老覺得站不太穩，有點像是控制木偶在走路。許多動作指令合在一起只有剩下四種 -- 即普通狀態（Normal）、運動狀態（Sportive）、攻擊（Aggressive）及偷偷摸摸（Discreet）的狀態。操作起來還蠻舒服的，不會有手忙腳亂的感覺。主角動作時背景所配合的音效也相當適合所做的動作，攻擊狀態是筆者覺得最有趣的地方，主角走起路來一副想要挑釁的樣子，打起來時手腳齊用還外加飛踢，配上對方挨揍和哀嚎的聲音，眞像在玩格鬥遊戲！對方也會因痛而跪了下來，其他像是奔跑、跳躍、隱蔽等動作均相當細緻，跑過頭不小心撞倒牆壁還會眼冒金星搖頭晃腦呢！

預先試玩版雖然只能玩前段一小部份的內容而已，容量卻不小！十分鐘即可玩完的劇情，就要 10MB 的硬碟容量，硬體配備雖然號稱〝只要〞386DX-40 以上外加區域匯流排的顯示卡，4MB 的記憶體即可。對了！顯示卡必須相容 VESA 規格，或是 LBA 支援的卡（ATI、cirrus、Tseng、Trident、S3 等系列）才行。文件說明檔的建議值是 486 DX2-66、8MB RAM、PCI or VESA Local Bus SVGA Card和一張Sound Blaster 16，順道提一下手冊還有一項叫夢幻配備的建議即 Pentium-90，8MB RAM，PCI or VESA Local Bus SVGA Card，Sound Blaster AWE32 和一部十七吋螢幕。有點誇張啦，筆者想LBA可能想和 Origin 比狠的樣子。遊戲完成時需要的容量尚未公佈，我想 30MB 以上大概跑不掉了！發售日未定，所以玩家們有的等了！



幹掉守衛後，登上升降盤



先把這身囚服換掉

哎呀！被發現囉！



敢按警鈴，揍扁你！



看看寶箱有什麼東東？

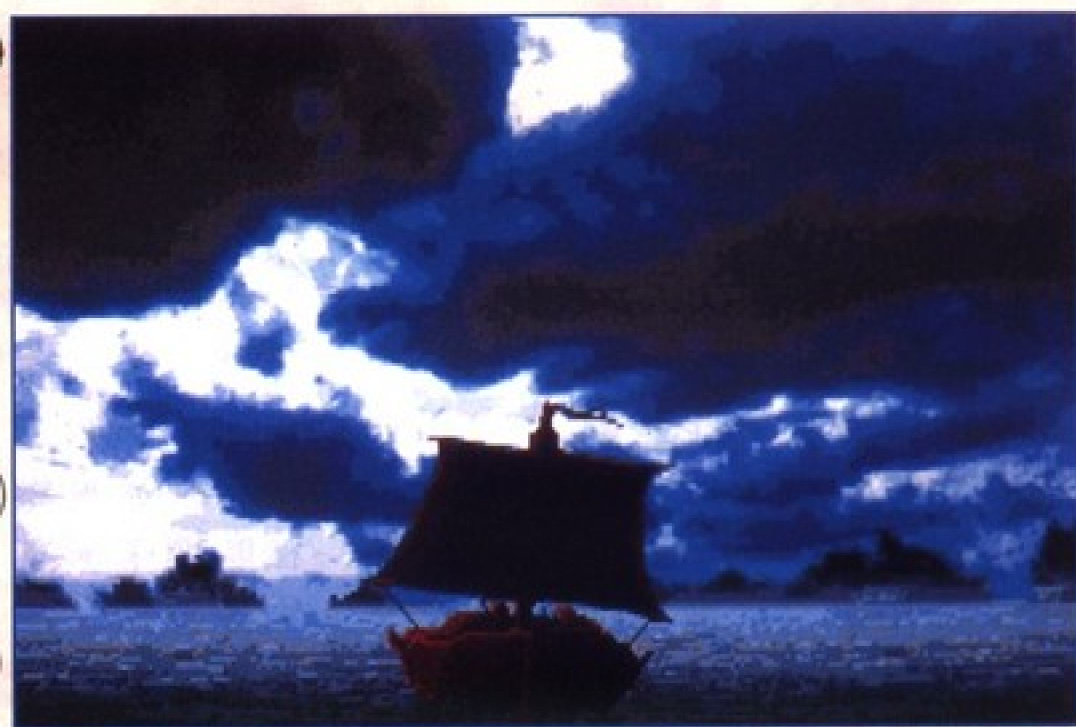


動作選擇畫面



物品選單

Realms of Arkania-Star Trail
阿卡尼亞二代
天際流星



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
PRG	25MB	11月中旬（USA）	386DX33以上 至少4MB RAM 另發行CD-ROM版
製作公司	出版公司	國內代理	
Sir-Tech	Sir-Tech	第三波	

說到RPG，許多玩家們都有各自擁戴的對象，但不管是早期SSI的AD&D系列，或是NEW WORLD COMPUTING的魔法門系列，或是鼎鼎大名ORIGIN的創世紀系列，相信都是許多RPG老玩家們的共同愛好，而Sir-Tech公司的巫術系列也是許多玩家共同推舉的精典之作，但在阿卡尼亞於前年推出之後，Sir-Tech又在玩家心目中製造了一個新的焦點。

對於玩過或聽過巫術系列的玩家來說，沒有人會懷疑巫術在RPG領域中的地位，尤其是巫術7代更是難得的好遊戲，Sir-Tech的RPG製作功力也因此備受玩家肯定，在92年推出的阿卡尼亞一代也因口碑而極爲暢銷，遊戲中紮實的角色屬性設計與斜向3D的戰鬥方式也得到不錯的評價，終於通過市場旳考驗而開創出一片新的RPG天地。

現在，戰功彪炳的隊伍再度回到阿卡尼亞大陸，尋找傳說中的Star Trail寶劍與一顆名爲Salamander的寶石，雖然完成任務的報酬是無窮的財富與力量，但卻可能付出死亡的代價。基本上，二代的設定仍一如一代般縝密紮實，多達12種種族與50種以上的特殊技能，加上大約400種左右的武器與魔法物品，夠玩家摸上好一陣子了。創造人物的方式還是和以往一樣複雜，幸虧遊戲提供一個預設的隊伍，否則眞得會嚇壞一群初級的玩家。

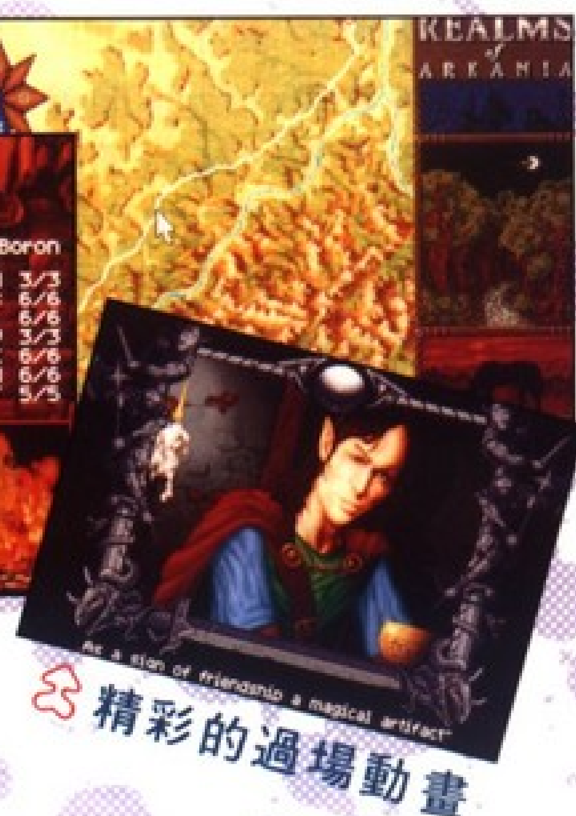
二代在移動方式的處理上有相當重大的改變，以往是採用類似魔法門的第一人稱90度捲動，因此玩家只能依前、後、左、右來改變移動方向，現在則改爲和毀滅戰士相同的第一人稱3D捲動方式，使玩家能用鍵盤或滑鼠來任意變換前進方向。值得一提的是，遊戲中的3D場景刻畫得相當好看，舉凡城鎭、地下城、野外場景的配色都相當具有美感，尤其在城鎭中霧氣瀰漫時，畫面就相當的朦朧動人。

由於光碟機己逐漸成爲玩家的標準配備之一，阿卡尼亞二代也將發行CD-ROM版，而CD-ROM版與磁片版最大的不同，就是CD-ROM版擁有全程語音與更多的過場動畫，對於喜歡收集CD遊戲的玩家來說，這次總算還在珍藏架上爲RPG挪出一個位子了。

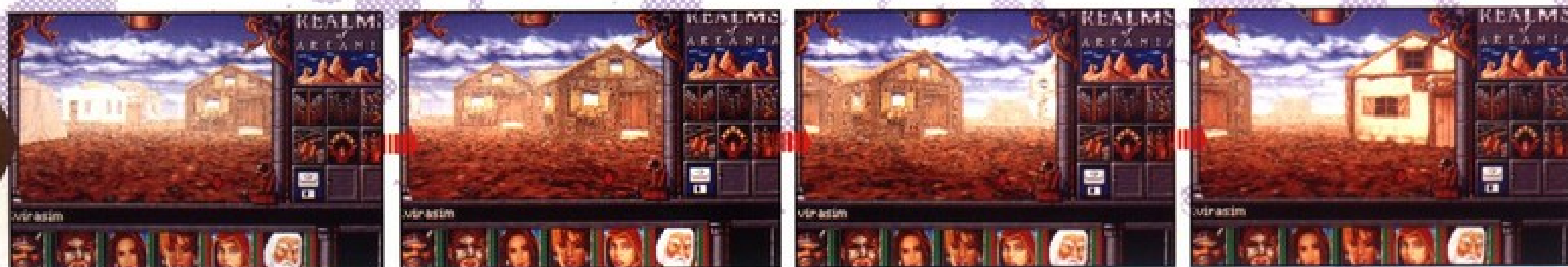
大地圖遊歷畫面



創造人物畫面



精彩的過場動畫

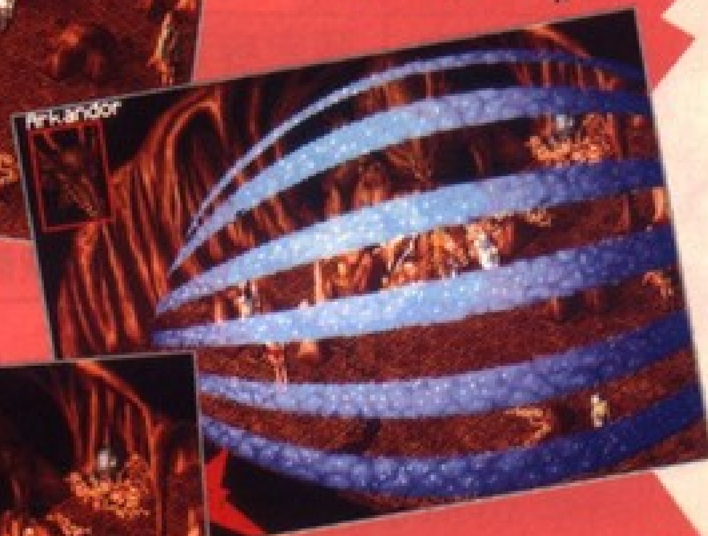


場景捲動方式 第一人稱的3D式

斜向立體視角的戰鬥畫面

二代的戰鬥畫面和一代一樣採用斜向立體的視角，但由於怪物的數量比上一代增加許多，使二代的戰鬥畫面更爲精彩，尤其魔王級的怪物多半是龐然大物，當其施展全螢幕的法術時，不但迫力十足，效果也相當驚人。當遇到實力懸殊的戰鬥場面時，還可以打開自動戰鬥的功能，讓電腦替你控制所有的隊員，或是直接根據雙方的實力來判定勝負，用簡單的動畫來代表戰鬥的過程。







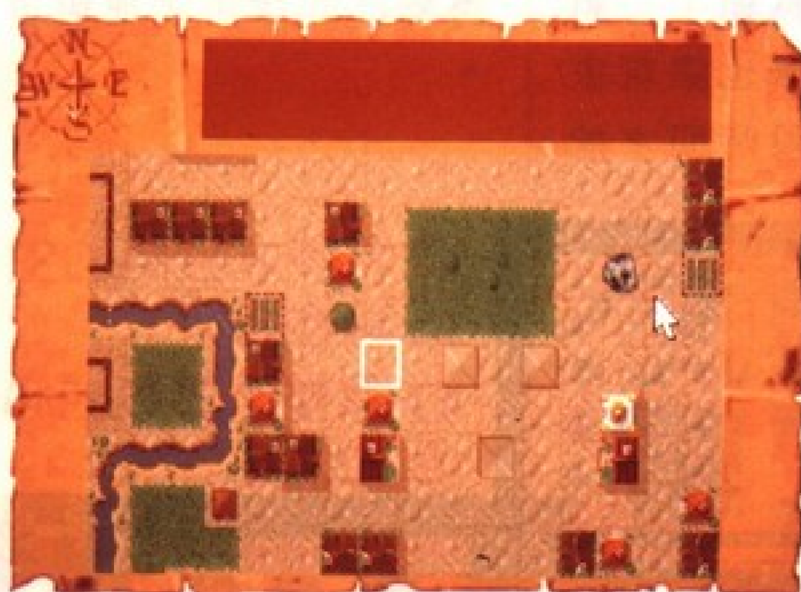
魔王施展全螢幕法術的連續畫面



自動戰鬥的選項

簡略的自動戰鬥動畫

簡便的自動繪圖功能



雖然自動繪圖系統早已蔚爲風尚，但阿卡尼亞二代的繪圖系統的確是玩家的好幫手，不但在地圖上可以用滑鼠游標來查詢各建築的用途。還可以指定地點來瞬間移動，可以免去玩家們走遠路的麻煩。

貼心的冒險日誌設計



遊戲中所提供的冒險日誌功能，會依照劇情的發展而自重填入重大訊息，讓玩家能輕鬆地掌握劇情的發展方向，如果你遇到自認爲需要記下來的線索，也可以自行填寫記錄。當冒險日誌過長時，還可用輸入關鍵字來搜尋某段記錄所在的位置，可說相當的方便。

關鍵字式的對話系統

當與NPC相遇交談時，本遊戲所採用的關鍵字系統可說相當的傳統。玩家可以選擇適當的關鍵字作爲話題來與NPC交談，當談及新的線索時便會有新的關鍵字加入，這種設計和以往使用關鍵字的遊戲沒有兩樣，反而人物肖像的畫工相當的細膩好看，算是比較不俗的地方。



奇妙大百科 2

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
智　育	未　知	12月下旬(USA)	386DX33 以上 至少 260K EMS
製作公司	出版公司	國內代理	
Dynamix	Sierra	軟體世界	



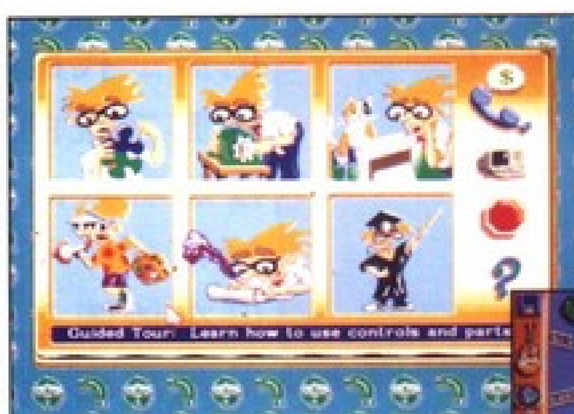
對於喜歡玩智育遊戲的玩家來說，93年 Dynamix 所推出的奇妙大百科是一套令人又驚又喜的好遊戲，在這之前，智育遊戲的型態有逐漸僵化的傾向，不是俄羅斯方塊，便是橋牌、麻將、西洋棋、象棋等一系列炒冷飯號稱「推陳出新」的遊戲，直到奇妙大百科出現時，玩家才發現藉由各式的有趣零件與物理原理，竟然能在電腦上進行一場又一場的解謎實驗，不管是否解開謎題，都能在遊戲過程中獲得高互動性的即時樂趣，在傷腦筋之餘又能激發創造天才，真是不折不扣的創新智育力作。

在奇妙大百科頗受智育玩家歡迎後，94年底 Dynamix 以卡通角色來取代零件的腦筋急轉彎（Incrediable Toons）也頗受好評，因此，Dynamix 當然樂於把這一系列的遊戲繼續做下去，目前除了奇妙大百科 2 代外，還準備推出結合奇妙大百科與腦筋急轉彎兩者玩法優點的奇妙大卡通（Incredible Toon Machines）。

在奇妙大百科二代中，基本遊戲方式並沒有做任何的改變，玩家還是必須組合各式零件來達成每個謎題所要求的目標，但除了以往單人解謎過關的玩法外，這次還增加了兩人競賽的雙人玩法，讓玩家可以和好友一起同樂，算是比較重大的改變。另一點值得注意的是，這次在二代中登場的零件，新舊加起來大約有 150 個左右，相信謎題的難度會因此而加高，但解謎的自由度也會相對的增加不少。

除了單人、雙人的解謎玩法外，二代和一代一樣提供謎題編緝器讓玩家們創造謎題來互相考驗，由於零件已多達一百個以上，加上還有完整的創造謎題的教學課程，因此設計出刁鑽必勝的謎題可說相當容易，只是千萬不要弄到最後連自己都忘了怎麼過關。

總體來說，奇妙大百科二代玩起來感覺比一代還要活潑生動，各種線上輔助功能也使遊戲玩起來更為順手，將近 200 個關卡也讓玩家得花上好一段時間才能玩完，但其中的樂趣，相信只有為了破關而絞盡腦汁的玩家才能體會。



奇妙大百科的主選單畫面。

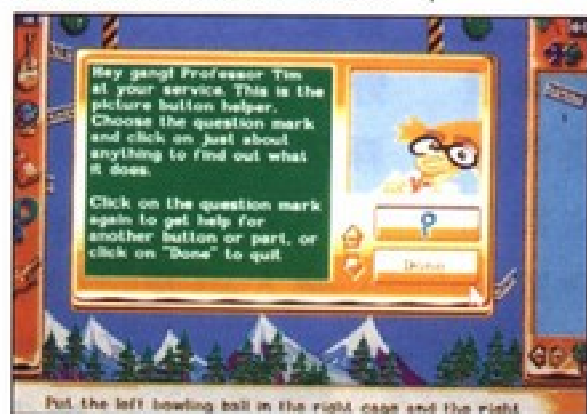
調整氣壓與地心引力大小。



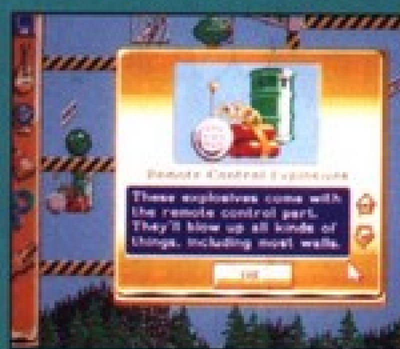
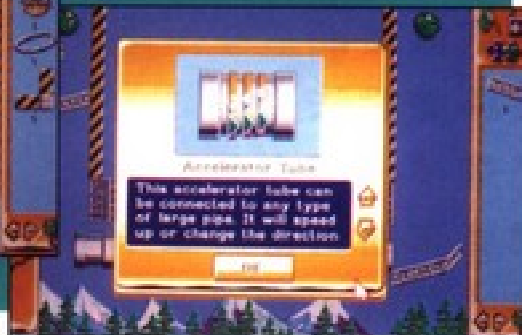
另一續作—奇妙大卡通

全方位物理老師— TIM 教授登場！

爲了使遊戲更加生動有趣且平易近人，這次製作單位創造了一個串場人物— TIM 教授（TIM 代表英文遊戲名稱的簡寫）來帶領玩家進入奇妙大百科的遊戲世界。雖然 TIM 教授看起來其貌不揚，但在遊戲中卻能發揮莫大的功用，例如在遊戲中所提供的零件功能與創造謎題這兩個教學課程就是由他主持的，而且在解謎時若遇到不懂的零件或 ICON ，還可以隨時請教他，他會用各種生動的表情來幫你一一解說哦！



Tim 教授聰明可愛的

各式零件的功能解說畫面。




二代中的新關卡。

有趣的雙人競賽解謎模式

在雙人模式中，玩家可以和好友一起來比賽看是誰先完成謎題。其規則是一開始先設定好雙方每回合的思考時間，如果你的朋友比你還遜的話，便可以多讓他幾秒，然後再按照先後順序來輪流解謎，而且每一回合只能使用與移動一樣零件，當時間到的時候便自動輪到下一個人了，在回合的交替下，誰能最先玩成謎題就是勝利者了！因此在使用零件時，一方面要小心不動作太快替別人鋪路，另一方面又可放些零件來技術性阻擋，可說相當的好玩。



雙人模式的設定畫面。



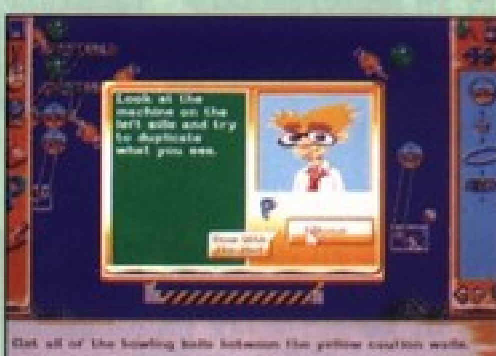
刺激的倒數計時畫面。

完整的線上提示功能

在遊戲中如果遇到比較難解的謎題而卡住時，可以打開提示的功能來獲得進一步的解謎資訊，這時畫面上會出現許多手來指出應該擺設零件的位置，玩家可以將零件擺上去試試看，如果還是無法解謎，可以將滑鼠游標移到畫面的手上，再按下滑鼠鍵，TIM 教授就會出來爲你作更詳細的說明了。值得注意的是，有些重要的關卡是無法打開提示功能的，這時只好靠嘗試錯誤的方式來解謎了。



零件擺設位置的提示方式。



Tim 教授提供進一步的提示說明 。



模擬野狼

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
模擬策略	17MB	11月15日（USA）	386SX25 以上 至少4MB RAM 另發行 CD-ROM版
製作公司	出版公司	國內代理	
Sanctuary Woods	Sanctuary Woods	未　知	



調整生態變數的畫面



完成單一任務的畫面



在模擬遊戲的範疇中，除了飛機、賽車等交通工具外，是否還能開發出一番新的領域？自從模擬生命（Sim Life）開拓了探索大自然奧秘的宏觀視野後，一切似乎變得有脈絡可尋了，我們回顧模擬螞蟻（Sim Ants）對探索昆蟲世界個體與群體的互動概況的貢獻後，在遊戲之餘，便不得不以比較嚴肅尊崇的眼光來看待 Sanctuary Wood 所創作的模擬野狼（Wolf）了。

由於遊戲的目的旨在探討野狼社會的個體、群體與生物需求及與生態環境的互動關係，玩家便不得不拉下身段，扮演起製作單位所預設的生態環境下的那一匹狼了。到目前爲止，也許你對野狼的了解還不夠清楚，但只要你細心的看過製作單位爲你準備的野狼生態介紹，相信你就能弄清楚劇本，駕輕就熟地扮演起「一匹狼」的角色了。

說到這裡，想必你已經開始懷疑這是不是一套遊戲了，其實它還是蠻有趣的，而且還能寓教於樂。遊戲的玩法是讓你這匹狼接下單一任務並設法完成之，或是選擇一個完整的生態環境來過過當一輩子野狼的乾癮。在單一的任務下，你可能必須搜尋捕殺獵物來求生存、尋找配偶繁衍子孫，或是捍衛自己家中的妻小，甚至進一步成爲狼群中的領導者，而不管你完成的是那一種任務，除了成就感外，對野狼的生存課題也會多一分的了解。

至於完整生態模擬的模式，主要是讓你藉著操弄一些生態的變數，來進一步地了解野狼的生活型態與所謂的「野狼人生」，因此包括野狼的種類（寒帶狼、森林狼、平原狼）、地域的大小、季節、氣候、獵人與獵物的多寡、狼群的大小等變數都掌控在你手上，當你完成了所有的設定後，便可以依照自己的意思來選擇做一隻快樂或是憂鬱的野狼了！也就是說，一開始你是上帝，但忽然間你墜入凡間變成一隻野狼。

除了以上兩種模式的玩法外，遊戲還提供完整的野狼介紹功能，來爲玩家做野狼各器官功能的細部說明，再加上前面所提及的野狼生態介紹與展示，相信玩完這個遊戲後，你如果不算是一個野狼博士，也算個野狼通了。整體而言，模擬野狼是一套娛樂與教育功能兼具且風格獨特的作品，稱之爲建造於電腦上的野狼博物館，再也貼切不過了！



電腦版的野狼百科全書

在遊戲中經由選擇 About Wolf 這個選項，將使你對野狼的生理構造得到一個全盤的了解，在這個有如野狼百科全書的介紹功能中，玩家將從感覺與運動生理學的觀點來獲得有關野狼的視、嗅、聽覺上的新知識，而且藉由互動式的動畫與靜態的比較圖表，使你能很快的加深印象，達到寓教於樂的效果。



人類與野狼的視力比較



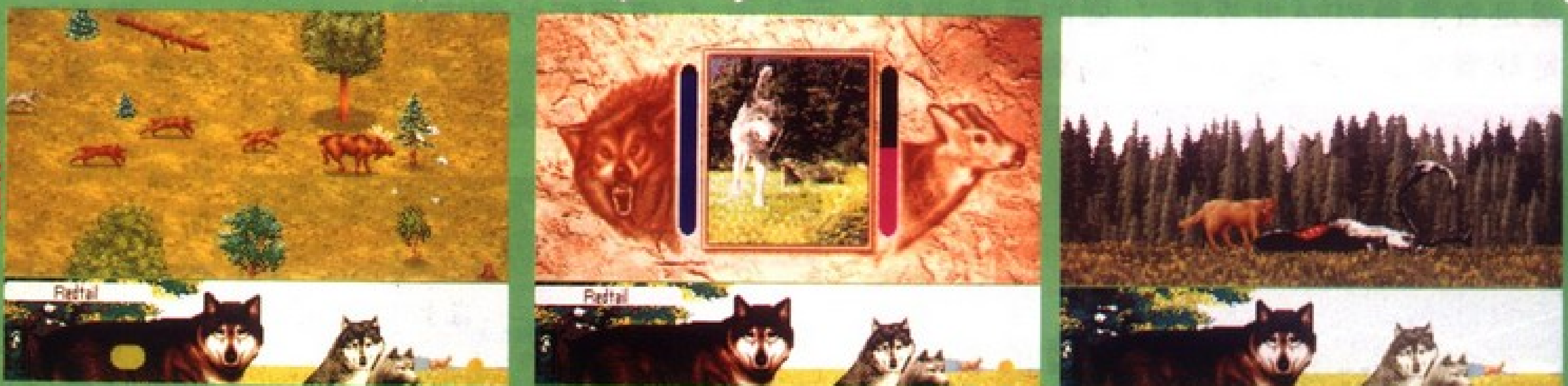
眞實的野狼生態模擬



鋪育幼狼的畫面

野狼的戶口資料

在野狼的生態模擬上，除了玩家的能耐以外，會影響野狼存活因素的有屬於外在的生態變數，如季節、氣候、獵人的多寡等等，還有屬於個體的內在變數，包括野狼的耐力、力量、飢餓、乾渴度，而這個部份是可以由玩家所掌控的，例如飢餓時，你必須找尋獵物來塡飽肚子，口渴必須盡快找到水源，否則當過度飢餓、口渴時，野狼的耐力與力量都會下降，獵食的成功率會因此下降，遇到獵人時也比較難以安全逃開。



鏡頭連續的野狼追捕麋鹿



野狼圖集精心拍攝的

FIFA世界杯足球賽
FIFA INTERNATIONAL SOCCER

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
運動	8MB	10月中旬(USA)	386DX 以上至少 4MB RAM586K 主記憶體 3.4MB XMS
製作公司	出版公司	國內代理	
Crative Assembly	EA SPORTS	軟體世界	



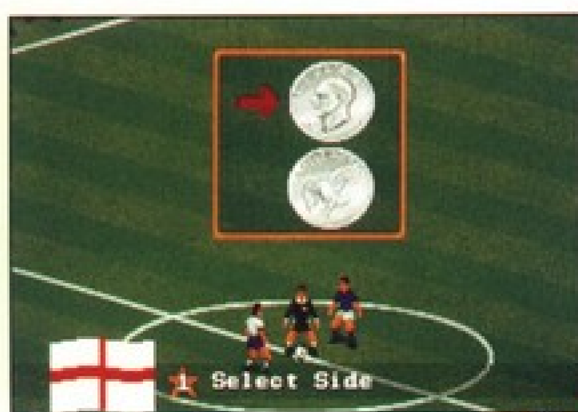
隨著94年世界杯足球賽在美國舉行的空前盛況，遊戲界也順利掀起一波足球熱，有許多遊戲公司都打鐵趁熱推出足球遊戲，而專門出版運動遊戲的EA SPORTS當然不會放過這個好機會，在世界杯前便公佈了FIFA世界杯足球賽的發行計劃，原先是打算在世界杯開打的同時上市，可惜後來卻因故拖延，直到世界杯結束後才珊珊來遲。

也許你早就玩過不少足球遊戲，但相信你還是會覺得FIFA世界杯足球賽與往常你玩過的有些不同，尤其從進入遊戲雙方球員擺好陣式，擲銅板決定攻防次序後裁判的第一個哨音開始，整個球場便沸勝了起來，你會發現所有的球員都動了起來，走位的走位、傳球的傳球，球員的快速動作繃緊了你的神經，加上看台上密密麻麻的球迷也用各遊樂器風格，但在眞實度的模擬上仍多所著墨式的動作加油著，不仔細看還找不到有兩個長得一樣的人，使得整個畫面看起來十分熱鬧，感覺上好像是在玩遊樂器的足球遊戲，而之所以會有那麼生動的畫面表現，還是得歸功於切入保護模式下的程式繪圖威力。

也許是同時製作SEGA 、3DO版本的關係，使遊戲的操作介面有如遊樂器般簡易，基本的操作方式是使用鍵盤右方的四個方向鍵來控制球員的前進方向，左方的1 、2兩個數字鍵則代表切換球員與傳球、射球等細部動作，雖然動作鍵只有這兩個，但藉由按鍵時間的長短與兩鍵按下的時間差方式，卻可表現出諸如假動作、倒掛金鉤等高級動作，可說是相當輕便而巧妙的安排。

雖然本遊戲趨近於遊樂器風格，但在眞實度的模擬上仍多所著墨，在球場方面，玩家可以選擇人工或自然草皮球場，還可控制溫度、溼度等氣候要素，在加上還可球員的體力等因素列入考慮，這些變數都有可能影響球賽的最後戰果。除了眞實度的模擬變數可以調整外，玩家還可以改變比賽規則，將單場比賽時間改爲4分鐘，或是正式比賽的90分鐘，另外還可以取消越位、犯規，或是將守門員交由電腦控制來製造一個對自己最有利的遊戲條件。

雖然FIFA世界杯足球賽在圖形、音效、可玩度上的各方面表現都相當不錯，但很遺憾的所登錄的960個足球員都沒有使用眞實姓名，但EA SPORTS宣稱將出版可以修改球員資料的CD-ROM 版，所以如果你想親手讓自己喜愛的球星、球隊摘下世界杯冠軍寶座，還是等CD-ROM版出了再說吧！



開賽前的擲銅板畫面。

坐無虛席的看台。





進球後的液晶動畫。

多元化的足球賽制

FIFA世界杯足球賽中的賽制除了基本的友誼賽與聯盟賽外，重頭戲則是彷照94世界杯賽制的巡迴賽，將所有的48個足球隊隨機抽取24隊並分爲6組來進行世界杯模擬比賽，而複賽則是直接進入更爲緊張刺激的最後16強的賽程。針對自認實力還不夠奪下金杯的玩家，遊戲還提供賽前練習供你磨練身手。



世界杯複賽的賽程表。

各式足球策略任你挑選

在遊戲中，玩家除了上場打球外，還必須扮演在場外調度球員的教練角色。可以由你決定的項目有球隊球風、隊形陣勢（如3-5-2、4-4-2 等）、發動攻擊距離，與防守的安全距離等，而球員的速度、控球、體力、射球強度等13項屬性也是決定戰略方針的參考重點。

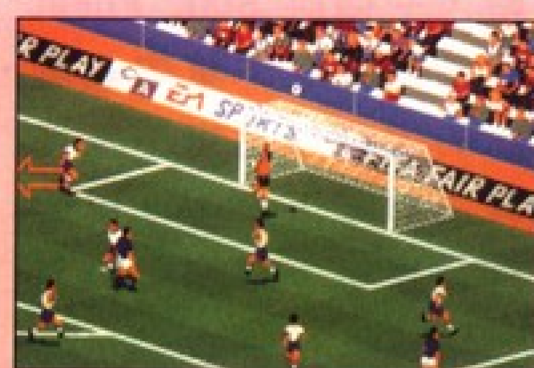


選擇適當的足球策略。

細膩的球員動作表現

由於球員的動作是由總數2000張左右的動畫組成，因此舉凡剷球、假動作、飛身頂球、倒掛金鉤等高級動作皆紛紛出籠，看起來相當過癮，且是繼創世紀八後，又一套用數千張的動畫來表現角色細部動作的遊戲，雖然對創八來說是個悲劇，但在FIFA世界杯足球賽則應用的相當恰當。





精彩的守門動作。





危險動作與犯規鏡頭。





雀躍不已的進球畫面。

奮不顧身的飛身剷球。



一記漂亮的頭槌。



緊張刺激的12碼罰球。

倒掛金鉤的美技。

ALIEN LEGACY

異形傳奇



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
策略、冒險	22MB	未　定	IBM PC386-20sx 相容品 4MB RAM
製作公司	出版公司	預定售價	
Sierra On-Line / Dynamix	軟體世界	未　定	

80年代是RPG崛起的時期，經典名作「創世紀」Ultima與「巫術」Wizardry系列以其各自的特點吸引了無數玩家，正當Ultima IV處於如日中天的地位時，一個叫Star Flight（精訊譯名：星際航艦）的遊戲以迅雷不及掩耳之勢搶下Ultima IV的排行寶座，這個遊戲以廣大的宇宙為舞台、各式的外星人為要角，讓玩家深刻地體會到宇宙探險的樂趣；時至今日，同類型的遊戲在廣告中仍不忘標榜：「Star Flight 製作群某某人參與製作……。」可見其影響力之深遠了。「異形傳奇」（Alien Legacy）是Star Flight設計者Joe Ybarra的製作小組之最新力作，故事背景和Outpost相當類似：人類面臨滅亡的危機，人類為了避免破「人馬座異形」（Centaurians）滅絕，先後派出十數艘種子太空船展開太空移民，你（當然是主角）將領導Calypso全艦人員前往Beta Caeli星系，與後來先至的Tantalus 4c級星艦會合，從地球傳來的訊息顯示你此行不會比星際旅遊艱難，僅是平常的補給運送任務，而在靠近目的地行星Gaea時，沒有任何導引的太空船出現，隨後機器人傳來不幸的惡耗：地球已被「人馬座異形」滅亡！這下可好了，人類存亡延續的重擔得由你一肩挑起了，能否維持同胞們的生命、甚至重建地球的科技文明，就看您（大艦長）的功力了！

互通有無的經營模式

登陸小艇搜尋地表礦產

↑殖民地狀況顯示

↑科技研發物品表

↑了解行星資料查詢方便玩家

在「異形傳奇」遊戲中的殖民地分為二種，一種在行星地表上、另一種在行星外圍軌道上（即太空站）；太空站生產能源（Energy）及發展科技（Sicene Re-

高互動性的人物關係



許多RPG往往忽略隊伍中隊員之間的對語，彷彿除了主角之外，其他隊員都只是行屍走肉似的，創世紀系列算是比較著重這方面了，但仍需要主角主動和隊友交談，在「異形傳奇」中，你只要進入遊戲幾分鐘後，各個副官便會競相向你傳呼（畫面左上角會亮起那個副官在找你的燈號），如前文所述，有的訊息如果不及時處理，你便會提早 GAME OVER，有時你也不妨主動找他們談話，他們多半依目前局勢提出自己的看法，你還可以選「建言」（ Advice ）按鍵，了解他們更進一步的看法。說詞；同樣是機器人，「異形傳奇」中的機器人就比 Outpost 中的女性人工智能要有智慧多了，至少答話不會老是千篇一律：「 Yes ，master ……。」在某些特別任務中，你必須派某些副官親自執行，他們到達目的地後通常會主動幫你通話，可不要隨便跳過去，否則你可能因此失去一名寶貴的副官！最後，當你贏得遊戲勝利（順利造出超光速太空船！）之後，遊戲仍可繼續，此時和各個副官談話，可以了解他們對未來的規劃、抱負，蠻溫馨的，這是很多虎頭蛇尾的遊戲所不能之處！

source）較為迅速，而地表上的殖民基地可以開採礦石（ Ore ）及較低的維護成本，如何利用現有的太空船做有效的運輸，或利用新科技發展新的運輸設備，對於初次上手的玩家可說是一大考驗，一開始可能會比較辛苦，也常會遭遇挫折，但等到你熟悉運作模式後，眼看各個殖民地在你的經營下生產日增，各項資源庫存豐富，那種成就感是難以言喻的。

人性化的友善參考操作介面

一個講究策略性、經營性的遊戲如果沒有良好的操作界面，將帶給玩者很大的不便，大大降低遊戲的可玩性，Outpost即為迥異於「異形傳奇」的遊戲，在Outpost中，你必須捲動地面，對個別研究實驗室一一下指令，決定研究的課題，令人不勝其擾，在「異形傳奇」中，每個殖民地最多只能有16個設施，不至於太複雜，再配合其「殖民地管理者」（ Colony Manager ），玩者可以輕易看到各個殖民地的資源分佈情況，並可快速抵達任一殖民地，對科學實驗室下指令非常簡單，只要指定其研究七大科學（天文、化學、電子……等）領域之一，它便會專注地累積該領域的科學資源，無需搜尋複雜的樹狀圖，然後在「科技管理者」（ Tech Manager ）中，玩者可以一目了然各項科學目前累積的資源點數、以及現在可以研究的課題，在「發明」（ Invent ）鍵上按一下，科學家們便會致力於此項課題直到產生結論為止。

「異形傳奇」在操作界面的便利性上確實下了不少工夫，舉例來說，當你在查看某殖民地時，發現機器人資源不足，想要派艘船隻運過來，在觀看殖民地的畫面下方就有個「船艦」的圖示，你只要按一下便換到操作船艦畫面，再按一下「交通工具」（ Vehicles ）的按鍵，再換到「交通工具管理者」（Vehicle Manager）畫面，在這兒你可以依星球、殖民地及任務類別為索引快速地找到你需要的船艦；反之亦然，你也可以從「交通工具管理者」演變到「殖民地管理者」，實在是相當方便，以前筆者老師曾說：「一個不具反向操作的操作不是好的操作。」果然頗有道理，此外當你諮詢各副官意見時，畫面右方會出現其他副官的縮小圖示，方便你直接跳往那兒，各個副官管轄的事務在此畫面也能直接切入，（如Navigator 管Vehicles 你便可在和她聊天後，直接進入Vehicles nlanager）考慮實在是很周詳了。



人性化的操作介面

瘋狂大競速

WACKY WHEELS

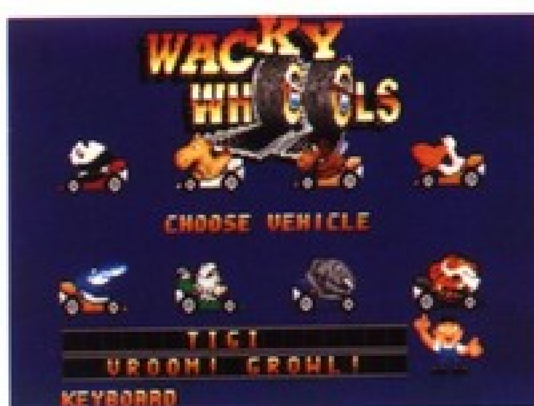
遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
動　作	10 MB	已發售	386DX-33 以上 4MB RAM
製作公司	出版公司	國內代理	
BENVIS Soft	Apogee	未　定	

在PC 2W 的賽車遊戲又多了一個 Apogee 推出的 Wacky Wheels 。既然是由 Apogee 出的，所以一定有共享版可免費索取，有空的讀者可以到BBS站或網路上去抓回來玩一玩。這遊戲和其他公司的賽車遊戲有什麼不同呢？值不值得玩啊？

SD的動物賽車，可愛帶有趣

先說說 Wacky Wheels（以下簡稱 WW ）和其他 PC 上賽車的不同點吧！一般的賽車遊戲比較趨向於模擬眞實的賽車狀況、賽車的外型、場地模擬。而且也較複雜，對賽車方面不瞭解的人，只能求單純的競速，而無法享受其中的樂趣。就像是一個不看職棒的人，玩中華職棒和國外的棒球遊戲根本沒有什麼不同。但是 WW 就不一樣， WW 比較像是遊樂器的遊戲，它就是設計給人家純娛樂用的，只要控制方向，加速和發射武器就行了！而且是 SD 造型的賽車，操作者還是一群動物唷！ WW 的跑道也不太一樣，不是一圈而是一塊區域。在上面跑起來，有點像操作『太空戰士六代』的路行鳥的感覺。

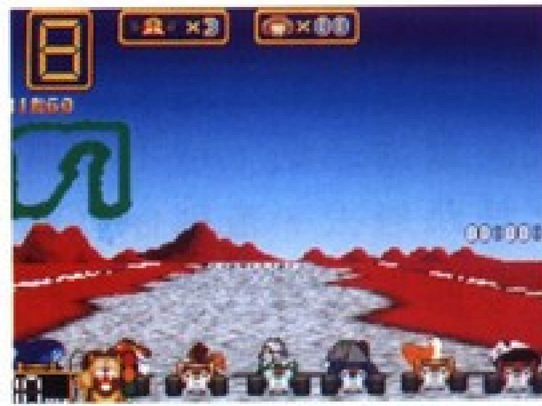
單人模式中提供了三大類的車道（ bronze 、 sliver 、 gold ），每類的車道中還有分爲五個小車道，在分享版中只提供 bronze 車道。在車道上提供各式各樣的武器，讓各位阻礙其他對手的前進，例如火球、炸彈以及『土撥鼠』。不過車速不快，每小時才只有八十英里而已，沒有其他的賽車那樣的速度感，幸好 WW 還含有可攻擊對手的能力，增加了刺激性也彌補了慢速度的缺點。另外，跑道的範圍不只在路上而已，還包括水中。當駛過較深的水池時，整部車便沈入水中，只有一座潛望鏡露出水面在那邊轉來轉去。



選擇喜歡的「坐騎」吧！



三大類車道，任你選


各賽車手準備就緒蓄勢待發！


水上行車？


賽車上也有潛望鏡？


看什麼？想陷害我啊！


駕駛技術不良，車毀人亡



哈哈！名列第二，厲害吧！

雙人的比賽模式，刺激又好玩

一般的賽車通常具備有雙人連線對打的模式，不過都要兩台電腦以串列埠或數據機連接，WW 當然也少不了，而且多了一種模式 -- Split-screen Racing。在這個模式下螢幕會被分成上下兩個畫面，這樣就可以在一部電腦上進行雙人對戰。雙人模式還分成雙人競速及雙人對抗，雙人競速就是看誰可再最短時間內繞完一定圈數；而雙人對抗模式就是要盡全力摧毀對方的車子。

想玩雙人模式最好能具備兩支搖桿或者能有一部 9600bps 以上的數據機進行，比較舒服。雙打模式還提供一些指令，可在對方賽車頭上出現一隻鬼，提醒他多學學開車啦之類的話，應該算是挖苦對手的指令吧。（用 F1-F6 or 1-6 即可使用）

哦！對了，除了雙人及單打之外還有『duck shooting』，就是要玩家在一定時間內，盡可能射擊摧毀一大群鴨子的賽車手。

WW 畫面相當流暢，486 以上的主機，無論單打或是以切成兩個視窗雙打，都還應付的過去。386DX-40 以上把解析度調最低，也可以進行雙人對戰。背景的搖滾音樂，在音效卡上聽起來還不錯，其他的音效也還可以。而且容量不大，分享版大約 5MB，註册版大概是 10MB 左右，不用太好的硬體配備就可以獲得不錯的效果，RAM 只要 2MB 就夠了，不過 4MB 是最好。其他若有張 WaveTable 卡，或是 GamePad 的搖桿那就更加完美了。

想玩一玩不同口味的賽車嗎？想和朋友玩玩對戰的賽車遊戲嗎？想以 386 擁有流暢的畫面嗎？那你應該試一試 Wacky Wheels。



雙人競速，準備好了嗎？



雙人對抗，盡量打擊對手吧



舉手！抓到了吧



死鴉子，那裡跑！



遊戲說明畫面之一



遊戲說明畫面之二

名人排行榜



暗黑王座

BLACK THORNE

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
動作	5MB	11月中旬(USA)	386DX33 至少 2MB EMS
製作公司	出版公司	國內代理	
Blizzard Entertain	Interplay	松崗	



Tuul大陸是一個結合魔法與現代科技文明的是非之地，由魔王Salic所率領的暗黑軍團與Vlaros王的正規軍，在過去的數十年來一直爲了爭奪領土而展開一場場無止盡的血戰。隨著Vlaros王的逐漸老邁，邪惡的力量變得愈來愈難以抵擋，終於在Stonefist一戰，正義的力量完全爲黑暗所吞噬。

在Stonefist淪陷之前，Vlaros王得知大勢已去，遂命令王國的首席魔法師將年幼的王子Kyle施法傳送到安全的地方，並將鎮國之寶「光明之石」傳給王子，希望他有朝一日能重回Tuul大陸，尋回皇室未知宿命。二十年後，在一道奇異的魔法閃光的護送下，長大成人的王子Kyle果然回到了滿目瘡痍的Tuul大陸，單槍匹馬踏向復國雪恨之旅。

這套由Interplay公司出品的暗黑王座，是一套「波斯王子」型的動作遊戲，遊戲中玩家所扮演的Klye王子。舉凡跑、跳、攀、爬等動作與波斯王子的身手極爲類似，但由於多出了物品使用與解謎的設定，使得控制方式比波斯王子稍爲繁複一些，不過也因此使遊戲更具挑戰性，除了打打殺殺之外，玩家還必須設法找到一些必須物品，並使用在正確的地點上，才能順利地過關。



◄魔法師施法爲皇室留下一絲血脈。



與NPC的交談畫面。

也許是受到毀滅戰士的影響，遊戲一開始，主角Kyle王子身上便配備了一隻散彈槍，而且還有打不完的彈藥，加上射擊的動作除了開火，還能貼壁閃避敵人射來的子彈，而且在敵人也能貼壁閃避子彈的情況下，在面對怪物時往往形成了一個拿捏時機現身射擊的攻防戰，互相僵侍的場面相當有趣。在遭遇比較強勁的怪物，還可以使用炸彈來炸開一條血路。

遊戲場景在配色上的表現還算不錯，雖然沒有用到雙層捲動，但細膩的動作表現稍可彌補這方面的遺憾，所有的17道關卡在設計上也多見巧思，必須善加利用許多物品才能向下一關邁進，並獲得一組接關密碼，對於喜歡「波斯王子」、「大反擊」之類動作遊戲的玩家，暗黑王座將是你不能錯過的精品。



使用能源梯到達上方的入口。►



使用物品後出現一道浮橋。



危橋上激烈的槍戰。

◄在槍戰中被怪物擊倒

生化試鍊所

BIO FORGE



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
RPG	CD=ROM	12月下旬(USA)	486DX33以上
製作公司	出版公司	國內代理	至少 4MB RAM 硬碟10MB
ORIGIN	Electronic Arts	軟體世界	

當有一天你醒來的時候，發現自己被洗掉了所有的記憶，而且有一半的身體被改造成機械時，這會是什麼樣的一個狀況？現在，在由 Origin 製作、EA 出品的新型態 RPG 一生化試鍊所（Bio Forge ）中，你將扮演這位可憐的生化人 Lex ，為了尋回自己的記憶而踏上了朦朧未知的冒險旅程。

生化試鍊所之所以號稱為「新型態 RPG 」，主要是因為它將 Origin 所一貫倡導的「互動式電影」的遊戲製作技術發揮到淋漓盡致的境界，在遊戲中，採用一種稱為 S.A.L.S.A (System for Animating Lifelike Synthetic Actors) 的角色貼圖系統，用金屬材質的貼圖方式來組成 3D 立體的生化人「演員」，而且玩家還能從各個角度來觀看其細膩動作表現。

另外，在所謂的「互動」的表現上，則是將所有主角的動作皆交給玩家來控制，包括跑步、攀高、戰鬥、發射武器等共有數百種動作，完全都可由玩家自行掌控演出，在加上玩家必須在遊戲所設定的異形文明背景下，處理各種即時發生的事件，因此將可營造出一種看電影的感覺。

以上的種種聽起來彷彿在說明生化試鍊所是一個類似鬼屋魔影的遊戲，因為前者所強調 3D 立體演員與互動的遊戲方式，與後者有很大的雷同。不過，對此，我們敬愛的 LORD BRITISH 卻表示他不同的看法：「很多標榜互動電影的遊戲，多半對主角控制力都相當的薄弱，玩家只能在螢幕的某處按下滑鼠，接著便閒在一邊等著看動畫，而生化試鍊所卻能做到讓玩家全程參與。」

綜合來說，生化試鍊所是 Origin 即將推出的互動電影系列的第一個作品，也是繼創世紀八滑鐵盧之後，試圖挽回顏面的 RPG 力作，工程之浩大，使其成為繼銀河飛將三代之後的另一套 CD-ROM ONLY 的作品，是否能如 LORD BRITISH 之預測再掀起另一個遊戲風潮，或只是另一個失敗的作品，相信不久後便會得到答案。



與生化人戰鬥的場面

主角被改造生化實驗室

砲擊前來支援的敵方船艦

建構於異形文明下的遊戲環境

光明戰史

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
戰　　略	未定	12月下旬	386 以上機種
製作公司	出版公司	預定售價	
精訊資訊	精訊資訊	未定	



聖克魯茲王國是一個歷史相當久的國家，在數百年以前，大魔王曾經肆虐於這塊大地，但是在四名勇士的奮戰後，他們終於將大魔王打敗了。當魔王被打敗後，為了長久維持大陸上的平靜，勇士們用六顆神秘的寶珠將魔王封印了起來，並且將這六顆寶珠藏在大陸的六個地方，然後他就消失了。之後，為了消滅殘存的妖魔，王國組織了一支聖騎兵團，一方面四處消滅殘存的妖魔，另一方面保護各地的人民，在這種情況下，和平又延續了好幾百年。

時光飛逝，一下子又過了好幾百年。整個大陸又再次的陷入混亂，妖魔四處攻擊村落，奇怪的現象也發生在各地，眼看著長久以來的和平又將再次的遭到威脅……



生動的戰鬥畫面

遇敵時，調兵能力是戰勝要件

新型態的戰略玩法讓玩家有新的體認

本遊戲在劇本內容上是結合了角色扮演與策略兩種類型的遊戲，故玩家在進行遊戲時除了要解決謎題，尚得有行軍佈陣的能力。隨著劇情發展玩家會遇到24種角色人物，當各個人物皆有其各自的個性及特長，與主角之間亦會有不同的關係存在。

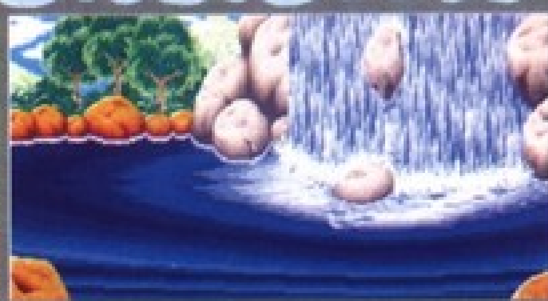
本遊戲是採用 360 × 240 解析度的 256 色畫面，劇情中的每一場景，在設計上則以不同的地圖圖素構成。戰鬥背景也會有因場景不同而改變。

在戰鬥的時候，也不再是採用一般戰略遊戲的回合制。在遊戲中，角色的行動將完全依據每個角色的速度來決定。也就是說，速度越快的角色可能會擁有更多的攻擊次數，在戰略上來說也更加的公平。玩者不能再用比拳頭的方式來攻擊敵人，因為若是不小心的計算他的每一步，可能就會遭到敵人的包圍呢！

至於戰鬥時的人工智慧方面，目前世面上的戰略遊戲大多採用條列式的人工智慧計算方式，使得電腦所控制的一方都顯得不夠聰明，因此程式設計師和企劃人員特別參考了電腦圍棋的思靠方式，設計出一套加權點數的人工智慧，使得不同的敵方角色會有著各自不同的思考模式，不會像某些遊戲中所有角色都依同樣的行動模式行動。對於玩家來說，只要玩一陣子，就會發現到每種角色不同的習慣了。

細膩的遊戲中場景





軒轅劍外傳 楓之舞

■遊戲類別：角色扮演
■出版公司：大宇資訊
■預定容量：未定
■發售日期：未定
■配備需求：286以上

特報



再次進入一個 屬於軒轅劍的世界

戰國時期是我國歷史上著名的亂世之一，當時周王朝是已處於有名無實的局面下。各地諸侯互相爭鬥，爲了攫取新的領地，不擇手段。

在這亂世之中，許多才智之士對於當前的局勢有著各種的看法、不同的主張，想要收拾這紛亂的局面。爲了這些理想，紛紛自創學說，自此後百家爭鳴，各自爲鼓吹自己的學說及實現自己的理想而努力。



▲鼎鼎大名的鬼谷就在這裡。

這正是大宇公司 DOMO 小組即將推出，「軒轅劍」系列的強檔之作─「軒轅劍外傳・楓之舞」的時代背景。就讓我們一同擁有一個眞正屬於中國的歷史世界吧！



輔子徹

年齡約十九歲，爲本故事中的主角，是三家分晉時沒落貴族的後代。童年在家道中落的紛亂下渡過，十歲時被墨子收爲門徒。他灑脫的個性，及喜好穿著絲製的白服到處亂跑的舉動，在同門師兄弟眼中是個叛逆不守規矩的學生。從小由於對製造機器工具甚感興趣，墨子便專教他這門技術，很快的他就成爲門下最擅此道者。

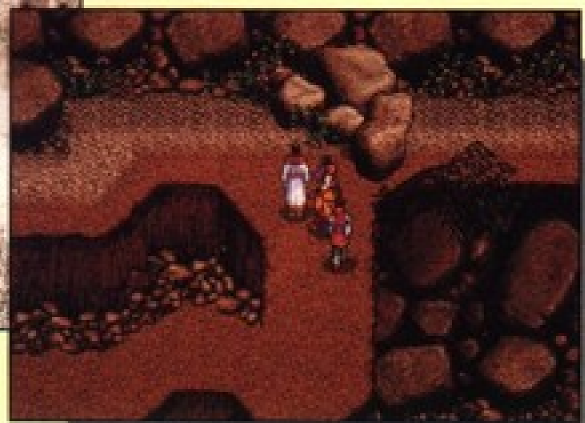


蜀玟錦

蜀國人，擅長使用各種奇門幻術。紋錦十分喜好用絲織品，她也很喜歡輔子徹自己織的衣服，後來她幫輔子徹改良利用絲線織成機關人的中樞神經，強化了機關人的力量。由於反對她父親的恐怖思想，而離開了他父親。因此她希望墨家能發揮他們的"兼愛"哲學去對抗自己的父親蜀桑子。



▲步行過的雪地還會出現足跡



▼超精緻繪製的畫面！

故事的序幕即將展開



▲大梁城，整個故事的出發點，各位已經準備要開始了嗎？



▲大梁發生大水災，主角你該怎麼辦？

2 3

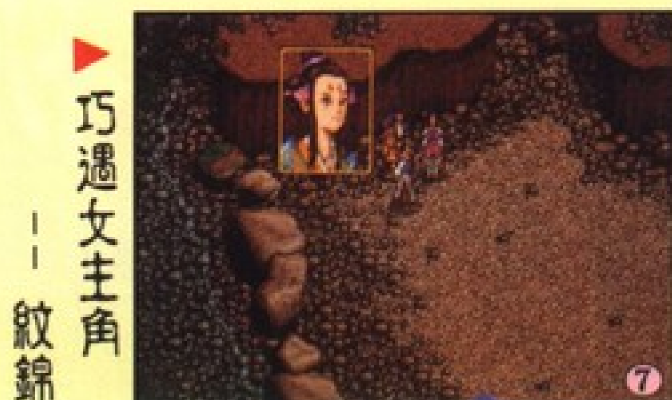
故事中有一個名叫蜀桑子的人，由於鑽研百家學說而走火入魔，開始主張「愚民政策」。他覺得百姓應該向畜牲一般無知、無思想，以便統治者能完全控制，這樣天下便能太平。因此偷走了他師父鬼谷子的寶物—「煉妖壺」，開始破壞人類與動物生存的平衡，煉出許多合體的怪物四處作怪，進而達到掌握天下的野心。

玩家此時將扮演墨子的徒弟，爲了阻止蜀桑子的陰謀，奉了老師之命展開了追查的行動。在遊戲中主角不但要及時阻止蜀桑子的野心，同時還要應付許多想趁亂世中獲得私利的人。面對這麼一個如此崩裂、動亂的世界，該如何憑一己之力去扭轉整個中國歷史前進的方向。



▲恭喜您，找到了第一位同伴—「機關人」

5 請倒退兩步



▲巧遇女主角——紋錦



▲與公輸般請教關於機關人的技術，

24





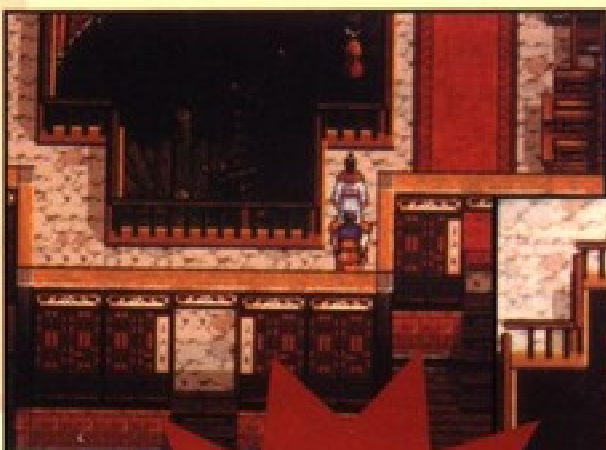
▲遇見同門師兄弟鑄石子，得到了最強而有力的幫助

27 28 29 請前進三格

鑄石子

本名黎仲俠，現年三十五歲。曾經是墨子的門徒，因幫助被貴族欺壓的窮人，被貴族捉到砍去雙手。後來墨子幫他用機關人的技術製造了義肢，但是他認爲再留下會拖累墨派，便對外宣稱自己背叛師門，脫離墨派。後來在三晉地區統領盜賊集團，專門劫富濟貧，繼續發揚墨派精神。

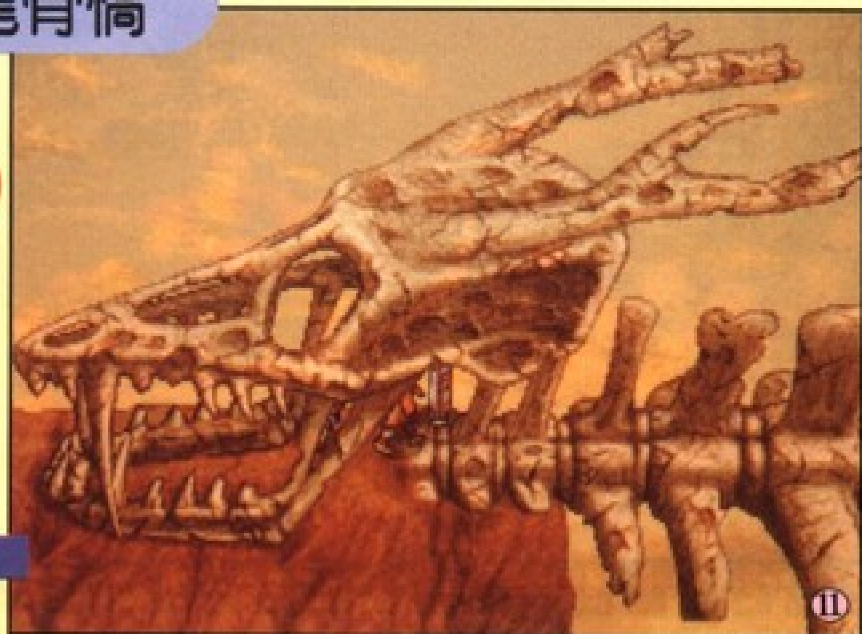
請仔細的觀察





注意

龍骨橋



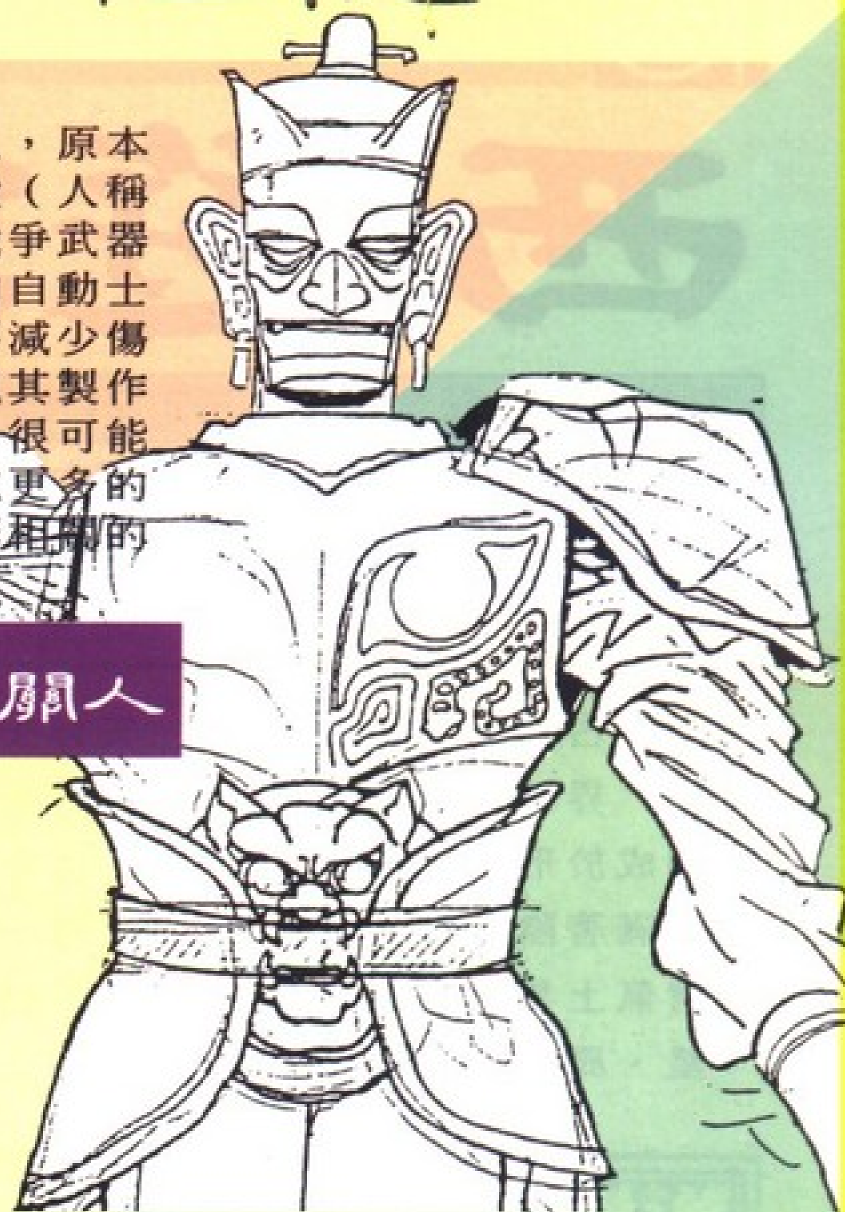
10 9 8 請退回原點

以上請走此 如點數六點

▲難道這是當年「煉妖壺」中妖龍的屍骨嗎？！

12

關於機關人，原本是墨子與公輸般（人稱魯班）在討論戰爭武器時，所構想出的自動士兵。目的是想要減少傷亡，但是又發現其製作的發展性無窮，很可能失去控制，造成更多的殺戮，決定放棄相關的研究成果。



機關人



▲好大的青蛙，幸好牠不會與你為敵，否則你會死的很難看。



▲前古拜見歷史上兵法名家—鬼谷子

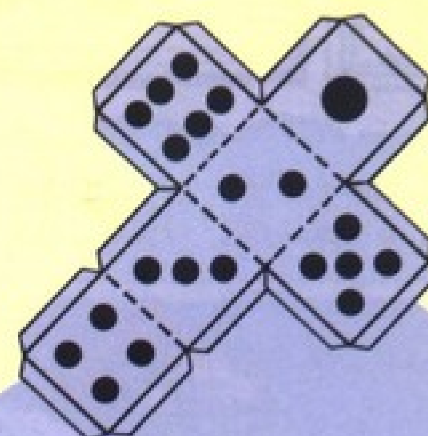
15 16 17 18 三聲 請原地學狗叫

23 22 21 20 對不起，請原地休息三回合



▲要相當小心，這是蜀桑子所設下機關人迷宮

30 31 32 33 34



敬請期待下次更精彩的介紹，現在的DOMO小組正用盡全力，努力趕工中，也許大概應該可能或許搞不好差不多會在農曆新年呈現給玩家一份隆重的大禮。



蜀桑子

蜀國人，本名桑淨，年齡約四十歲。曾經拜鬼谷子為師，跟隨學習的是奇術兵法與機關術。後來叛師離道，自創異說，又偷走了師父的法寶—「煉妖壺」，到處殘害生靈。目的在實現自己的理想，進而統治天下。

各位玩家有沒有注意到兩張相同地點的照片，有何不一樣的地方，如果你還看不出來，那就讓我們來告訴你。注意看兩張照片的背景，是不是會移動呢？沒錯！這就是DOMO小組最新採用的遠近視角重疊地圖，是不是已經感受到「楓之舞」所帶來的震撼了。

TO BE CONTINUE

濟天大聖篇

西遊記

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
RPG+AVG+動作	CD-ROM	12月中旬	386 以上機種 13MB 硬碟空間 4MB 記憶體光碟 機聲霸卡
製作公司	出版公司	國內代理	
雷神資訊	雷神資訊	890元	



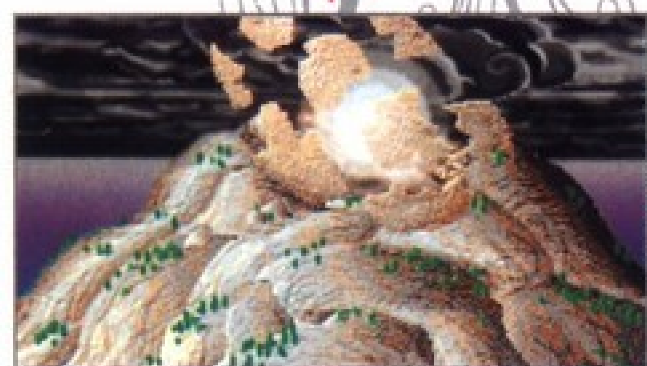
盤古開天闢地，世界始有方圓，天地剛成於形，兩者之間仍充滿著陰沈沈的雲霧。清氣上昇乃有日、月、星、辰，共分爲三十三天外天；濁氣下降爲地，方有山、嶽、河、川，共分爲九州。

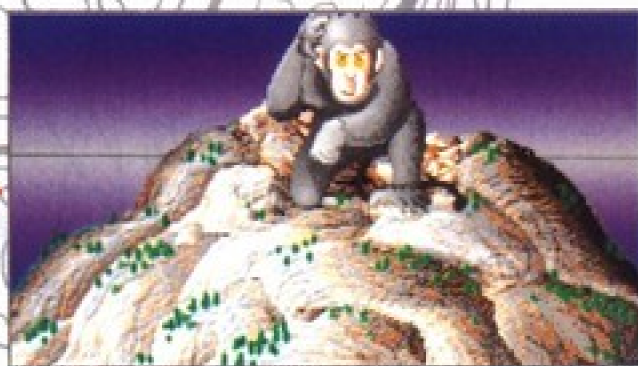
有一奇特古怪的石頭，位於花果山的山頂上，此石高三丈六尺五寸，寬二丈四尺，其上長有九竅八孔，自天地開闢以來無時無刻接受日月精華的照射及風吹雨淋的鍛鍊，也不知過了多久時間，光閃霹靂一聲，一雙威風凜然兩眼射出神光的石猴從此怪石迸裂而出，………

名著改編而成，親切感十足

片頭動畫，介紹故事源起







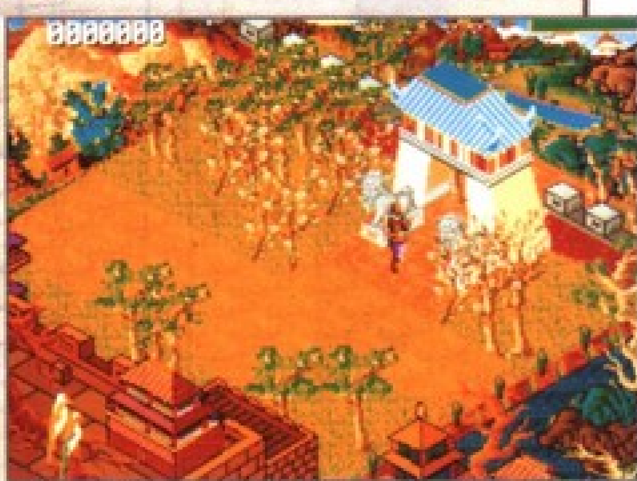
西遊記係中國古代有名的民間故事，此書最主要在敘述唐三藏、孫悟空、豬八戒、沙悟淨等師徒四人天竺取經的故事，作者在塑造人物上非常成功，每個人皆有其特色，唐三藏的無能、耳軟，孫悟空的調皮搗蛋、機智勇敢，豬八戒的好色、貪吃懶惰，沙悟淨的盲從、沒有個性等，相信皆爲各位看倌耳熟能詳，其中最重要的主角人物就是孫悟空。故事起首，由石中崩裂而出的牠到完成取經，這一連串感人的劇情，著實讓人嘖嘖稱奇，百看不厭。

遊戲公司從無數民間故事中選定西遊記來製作本遊戲，就是因其題材豐富，架構完整且更能將故事中那種令人盪氣迴腸、扣人心弦的情節，利用電腦科技展現在玩家面前。而爲了能使內容更生動有趣、聲光效果更完美，製作小組花費了三年的時間，投注了不少人力來詮釋此名著，更爲使遊戲盡善盡美，選擇了 CD-ROM 來發揮一般遊戲在軟硬碟上所受限制。

本遊戲參照故事劇情發

角色扮演畫面





冒險遊戲場景



格鬥遊戲情節



展而生成，是故在遊戲中，它以龐大的卡通劇情式串場動畫表現和配合國台語雙聲模式再加上背景聲效的烘托。似乎在看一場極有趣的卡通影片。相信孩童甚至成人都會接受其所傳達的效果。另外值得一提的，遊戲種類集各種模式，有角色扮演、冒險、格鬥、智育、輪盤的大雜燴的遊戲方式，足讓各個玩家通吃四海，以享 CD-ROM之樂。

劇情上天入地，讓您玩得爽～快

閻羅殿前消生死



獨闖龍宮得神器



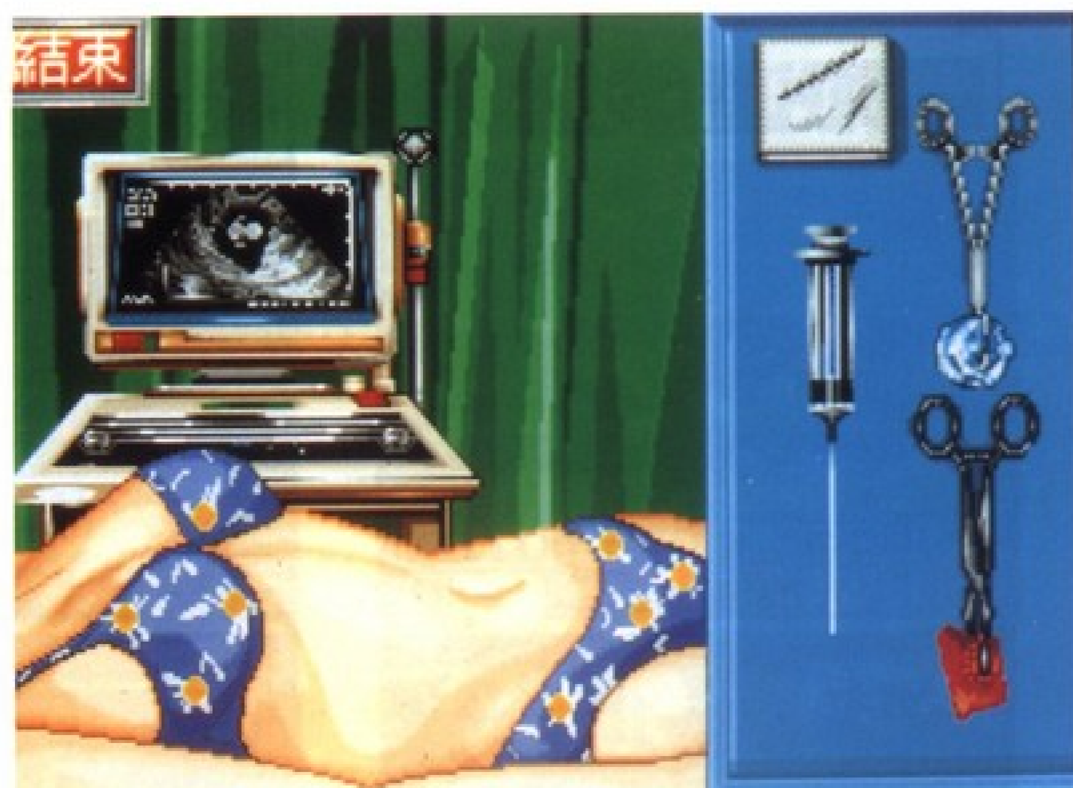
尋訪名師學武藝



在操作介面上，雖然遊戲種類不少，但除了在格鬥方面。玩家需要熟記招式指令外，其餘的模式只要知道幾個按鍵，就能輕鬆愉快的玩下去；而在選項功能中，遊戲還提供“開溜”以便玩家養精蓄銳、飽足能量，再雪前恥。

遊戲中的任務，基本上看過西遊記的人都知道孫悟空該做什麼？學什麼？本遊戲的目的觀名知義，就是要如何幫助孫猴子當上齊天大聖，主要分爲三大任務：學七十二變、闖龍王宮、勾消生死簿。進行遊戲時扮演孫悟空的你當然同樣得上天入地、長途跋涉及解決您所遇到的一些難題。記住喔！自作聰明可沒好處，建議您看熟西遊記，要想過關就不是難事。

瘋狂醫院Ⅱ 超級醫生



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
策略	未定	95年3月	286以上 記憶體 大小未定
製作公司	出版公司	預定售價	
鷹揚資訊	鷹揚資訊	未定	

說起瘋狂醫院的歷史呢，可就要從我們的主角說起了，我們這位主角先生在唸醫學院的時候本來就是個很混的學生，畢業後進入某家頗具知名度的教學醫院工作後不但沒有改進反而越混越兇，最後終於被醫院開除了，失業了的主角終於決定痛改前非努力向上，於是拿出僅有的50萬積蓄，並租了一間郊區的房子開了一間小醫院，他立下誓言要在六十歲之年前將這間小醫院發展成爲教學醫院。

以上所說的就是瘋狂醫院Ⅱ的故事起源，至於後續發展如何，可就得由玩家來決定了，如果玩家經營得當的話可能在很短的時間內就可以達成所定的目標，反之也有可能很快就宣告破產而GAME OVER了！爲了提高玩家的參與感，本遊戲並沒有預設主角姓名，而改由玩家自己輸入的方式，而且爲了方便玩家，本遊戲還特別提供了注音符號輸入法，可以選用的中文字將多達五千餘字，這樣一來玩家就可以自由輸入自己所想要的名字了吧！

操刀下藥，管理統御，院長眞難爲

許多玩過Ⅰ代的玩家都有被院長罵的鼻青臉腫的經驗，但是在Ⅱ代中這將不會再發生，因爲這次玩家所扮演的就是院長的角色，因此玩家再也不用擔心挨罵了，所以在給病患治病或開刀的時候也可以完全按照自己的意思去做，更有意思的是你還可以在胡搞之後立刻欣賞到自己的傑作，看看病人被你整成什麼德性了，事實上整部遊戲中共有近兩百種的各式醫療結果，因此你可以好好的發揮自己的想像力，盡情〝創作〞，看看到底可以把病人整到什麼地步！

當院長的好處固然不少，但是考驗也不小，不只要醫術好，還要

如此瘋狂的醫院您還敢去看病嗎？













懂得領導統御、人事管理以及投資、理財等問題，而這也本遊戲的策略運用部份；首先最傷腦筋的就是人事的問題，由其是隨著醫院規模的擴大以及醫護人員的增加，人事管理的問題也越嚴重，管的太嚴，馬上弄得院裡怨聲載道，人心惶惶，甚致示威、罷工、辭職、跳槽事件層出不窮；反之若對員工太好、太放縱，院裡的風氣、醫術、醫德立即蕩然無存，於是收紅包、醫死人、性騷擾的事件便立刻出現，因此身為院長除了要加強自己的醫術這樣員工才會服從之外更要時時到醫院各個部門巡視，加強督導，對於無藥可救的人員也要儘快開除以免影響他人，在財務管理方面除了要努力賺錢存錢之外，也要懂得花錢，在適當的時候購置房地產，享受增值的好處，並俟機投資設備擴充醫院的規模，以增加營業額，賺取更多的錢；最後也是最重要的就是每年一度的『醫院評鑑』活動，一定要在這個活動中得到主管機關的認可，才能達成升級為教學醫院的目的。

刀去病留，藥到命除，醫院也瘋狂

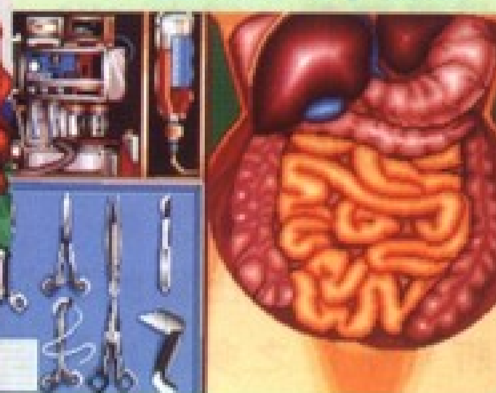
就遊戲內容來說Ⅱ代不但保持Ⅰ代中的兩項主要特點：輕鬆幽默及清涼暢快之外，並且在許多方面都做了加強；首先就以遊戲架構來說，Ⅱ代中除了內、外兩科的內容比Ⅰ代更加豐富之外，根據Ⅰ代玩家的反應又加入了整型科、婦產科及精神科三個全新的科目供玩家一展身手，這樣一來對玩家而言不僅挑戰性更高、更具耐玩性之外，遊戲中將有更多的爆笑事件發生、而遊戲畫面也將更有看頭。

除了遊戲內容以外，瘋狂醫院Ⅱ代在圖形表現上也特別下了功夫，首先是動畫部份大量增加了，不僅使得遊戲畫面更加活潑、生動之外，臨場感也比一代好很多，比方說當你坐在辦公室內可以看到窗簾被風吹動、電腦螢幕的變換、鐘擺的擺動以及光影的變化，而在醫療行為的表現上，像在開刀時你將可以看到病人肚皮被緩緩播開的情景，或是裝置避孕器時血從子宮向外流出以及注射時針筒的動作等等都將帶給你一種全新的感覺，決對讓你有身歷其境的感受；在病患方面這次取消了老太婆、胖子及醜八怪部份，精挑細選後剩下的50名全都是具有天使般面孔及魔鬼般身材的美少女，絕對有看頭；而且在Ⅰ代中為了節省磁碟空間因此許多圖片只有身體沒有頭的情況在Ⅱ代中將不再發生，因為這一次我們在開發過程中根本就沒有去想過磁碟空間的問題，我們所想的只是如何把最好、最完整的作品承獻在玩家面前。

在操作方面，由於在一般操作上採用了類似的操作方式，因此對於玩過瘋狂醫院的玩家而言，將可以很容易進入狀況，但是對於那些沒有玩過一代的玩家而言由於採用了全程滑鼠控制及指令提示功能（也就是說只要將滑鼠游標移動到有指令的地方程式即會給玩者一個提示告訴玩家這裡有指令可用）因此也應該很快就可以進入狀況才對；至於在第一代中令許多玩家感覺到困難的開刀部份，也做了許多改善，一些瑣碎的工作將交由護士完成，玩家只要專心動刀即可。

而在Ⅰ代中較受批評的手冊部份，在Ⅱ代中也將會有所改進，除了已經確定採用全彩印刷之外，在內容上也將更為充實，特別是在各種開刀的正確步驟這方面將會儘可能的交待清楚，以使所有的玩家都能順利的玩完這套遊戲。


▲跟護士小姐玩美女拳

▼血淋淋的手術室


▼手術前的更衣動作

▲診療室一景


▲精神科，猜猜看哪一個才是病人？

明星志願

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
養　成	8MB	84年元月下旬	286 以上機種
製作公司	出版公司	預定售價	
大宇資訊	大宇資訊	未　定	



故事開始時你所扮演的主角還只是一間大公司的職員，雖然本身充滿理想與抱負卻一直沒有機會，偶然間在一家民歌餐廳發現了高中時就心儀很久的夢中情人，正想在演藝圈裡力爭上游。心想……如果有機會能夠助她一臂之力的話，一定可以博得她的芳心。於是，在細心安排之下，說服了公司的董事長開一間經紀公司來證明他老人家的無所不能；於是轉身一變，成爲『綺麗之夢經紀公司』的負責人，雖然因此得到親近夢中情人的機會，但演藝圈也不是那麼容易成功的……。

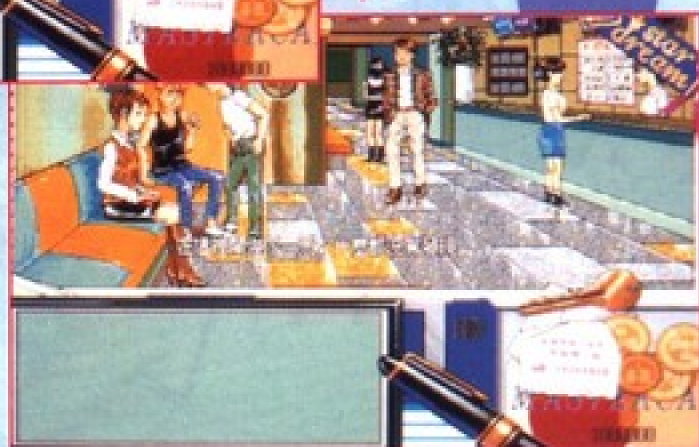
由於董事長並沒有給與太多的預算所以經紀公司礙於規模也只能招募三位新人，一開始的新人當然就是先前提到的夢中情人，而另外兩位則必須靠自己到街上去尋覓囉，也就是說你自己還必須身兼星探呢！如何能慧眼識英雄，發掘未來的明星，就要靠你的手腕與技巧了。

多人養成＋策略經營＝Star Dream！

本遊戲雖然是採用640 ×350 16色的標準畫面，但不管是人物的造型，場景的構圖，以及物品的擺飾等等，每個畫面配色都具有其特色。而且遊戲風格也較少見，雖然屬於SLG策略模擬遊戲，卻有AVG冒險遊戲的視覺享受。這個遊戲與坊間一般養成遊戲不同的地方是，在遊戲中預計出場的新星將有十位之多，比起一般的養成遊戲豐富的多了，而且更加重了經營競爭的策略方面，你不僅要想辦法讓你旗下的新人一舉成名，還要經營好你的經紀公司。在遊戲中被你挖掘的新人，不僅有美女也有俊男喔！甚至你還可以爲他們取自己喜歡的藝名，接下來這些像白紙一般的新人，就要靠你的策略來讓她們揚名立萬了！

由於開始時你公司明星都是新人組成的，因此不管是公司或明星都可說是毫無名氣可言。當然名氣是在演藝界生存的主要條件，於是你必須先派她們去打工或者做些必要的訓練，當她們屬性漸漸升高時你就可以開始爲她們接洽一些工作，以提升她們的知名度。





尋訪新人，增強公司陣容

人物


周映彤


余紫茵


徐心寧

烏鴉能否變鳳凰，就靠你努力

旗下新人拍完了一部電影或是灌錄了一張唱片，接下來就是宣傳工作了。上上電視綜藝節目、打歌、拍MTV、寫眞集、辦影友會、歌友會、甚至演唱會等等，一步步地邁向明星之路。雖然做宣傳要花錢，但可以提昇明星的名氣與電影或唱片的賣座成績。而賣座成績與這個明星是否能奪得大獎可是有很大的關係，所以應該著重於這方面的工作，努力做好宣傳，才能達到更好的效果。

多彩多姿的演藝生涯對你而言，不僅要培育未來的偶像明星，讓你旗下新人拿到演藝界的金曲獎、金像獎及最佳模特兒等三項大獎，更重要的是你要在兩家同類型的經紀公司競爭之下，讓公司穩定的成長，這些將是日後評定成績的主要考量。所以遊戲中並不是要求明星的屬性要十全十美，相反的，一位具有特色的明星若能完成適合自己的作品反而會有更出色的表現，這也是『明星志願』的特性之一，而演藝圈不也是這個樣子的嗎？

排定各項活動，提高新人知名度









行程安排，養成重頭戲

介紹

周映彤：女　23歲　A血型　9月12日生 處女座　身高168cm　體重54kg 上圍 87cm　中圍 60cm　下圍 85cm 職業：歌手 嗜好：唱歌 個性：很有事業心的好強女人。	屬性：演技 可　歌藝 特佳　氣質 佳 儀態 佳　智慧 可　自信 佳　道德 佳 運動 可　人緣 佳　魅力 特佳 總評：極佳的歌喉與超級的魅力，是天生的天王歌手。但對演戲沒有戲感，不適合當演員。 家庭狀況：家中長女，父親早逝，對家庭有強烈的責任感。
余紫茵：女　21歲　AB血型　6月30日生 巨蟹座　身高165cm　體重53kg 上圍 85cm　中圍 59cm　下圍 83cm 職業：護士 嗜好：看電影及舞台劇 個性：一心想找個情人，做個快樂的家庭主婦。	屬性：演技 佳　歌藝 特佳　氣質 佳 儀態 可　智慧 可　自信 可　道德 佳 運動 可　人緣 佳　魅力 可 總評：極佳的歌喉與不錯的演技，很適合成爲雙棲的巨星。 家庭狀況：正常家庭下的產物，家庭氣氛融洽。
徐心寧：女　16歲　O血型　3月12日生 雙魚座　身高158cm　體重45kg 上圍 79cm　中圍 59cm　下圍 82cm 職業：學生 嗜好：看書 個性：生活嚴謹又容易害羞的女孩，是乖乖女的典型。	屬性：演技 可　歌藝 可　氣質 可　儀態 可 智慧 特佳　自信 特佳　道德 特佳 運動 可　人緣 佳　魅力 可 總評：各方面都尚可的可造之才，但口才不佳。極佳的智慧與道德有助於成爲模範藝人。 家庭狀況：生長在要求極嚴格的家庭，一舉一動都不能逾矩。

明日之星

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
策　略	未　定	95年2月	未定
製作公司	出版公司	預定售價	
鷹揚資訊	鷹揚資訊	未定	



您是否對演藝生涯感到好奇呢？您了解一個巨星是如何誕生的嗎？您想體驗做一個圈內人的酸甜苦辣嗎？如果您的答案是肯定的，那麼您一定會喜歡以下將爲您介紹的這個策略模擬遊戲。

明日之星，是一款以演藝界爲背景的美少女養成式的策略遊戲。故事的開始是這樣的，話說某大傳播公司的財務出現了嚴重的困境，原因是某位企劃經理〔就是玩家扮演的主角啦！〕實在太混了，使得旗下幾位明星接不到case而紛紛跳槽。公司總裁在盛怒之下不但打算炒主角的魷魚，還預備一狀告到法院，要主角賠償公司的虧損。天哪！這豈是我們英俊瀟灑的主角所擔當得起呀！因此，主角便想盡了法子找來張議員李代表和王總幹事等達官顯貴替他說情，請求老闆再給主角一次機會將功贖罪，於是……身爲企劃經理的玩家必須以一年的時間和有限的資金，成功的培養一位歌壇新秀，並且以實際的業績賠償過去公司的虧損；否則，對不起！您就準備身敗名裂啦！

影星、歌星、築夢尋星；



練唱畫面

遊戲進行的方式有點類似美少女夢工廠，但是遊戲還導入了新的概念，那就是玩家與女孩分別獨立。什麼叫做分別獨立呢？在明日之星遊戲中，玩家除了要爲女孩子安排所有的訓練計畫以及宣傳活動外，還要替自己的人際關係作公關。筆者剛才不是說過嗎？玩家們必須以有限的經費來達成公司所交付的任務，所以囉！當玩家的公關做得徹底時，不但能在演藝圈裡左右逢源，而且還能夠省下大筆製作費用呢！在遊戲一開始的時候，女孩並沒有任何特別的地方，您必須替她安排各種訓練課程，鍛鍊她的歌唱、舞蹈、作曲演奏等等的專業素養，另一方面您也得同時請人爲他即將灌錄的新專輯作曲，並且盡量安排時間讓女孩在開始錄音前學會這些新歌，因此在本遊戲中玩家將不再像是在演布袋戲一樣只能藏身在幕後一般，而是必需親自來到舞台上參與遊戲的進行與發展，這種設計不只是提高了遊戲的挑戰性，也使玩家更容易融入遊戲之中；另外值得一提的是，爲了確定要讓玩家可以使用自己所喜歡的名字來爲遊戲中的女孩及經紀人命名，本遊戲特別捨棄了一般國產遊戲常用的選字或畫字方法，而採用了注音符號輸入法，可以輸入的中文字多達五千餘字，這樣一來您就可以自由輸入您所喜愛的名字了吧！

女孩的新專輯灌錄完成之後，接下來就要看您高明的手段了。您可以親自到電視公司和廣播電台與各綜藝節目的製作單位接洽，好安排時段播出這位超級新星的主打歌曲；或是設法拍攝專輯的



錄音畫面

層出不窮的事件讓你看盡演藝圈的百態


替女孩排定行程

其實，演藝圈内的生活並非一成不變的；在演藝界裡，充滿著各式各樣多彩多姿的挑戰，隨時隨地考驗著一個經紀人的智慧，這也正是它令一般人嚮往或感到好奇的地方。在遊戲中，當女孩的數值上升到一定的水準之後，便會有許多事情發生。比方說當女孩受歡迎的程度到達某些定值時，便會有其他傳播公司前來挖角，或是被某些導演看上而請她出演電視劇甚至主演電影；當女孩的專輯銷售業績到達某個程度時，您也可以爲他舉辦演唱會或是歌友聯誼會等活動；另外當女孩的魅力上升到某些程度時，就會有牛肉場的負責人或者專門拍三級片的傢伙找上門了；基本上在遊戲剛開始的時候這名女孩子就像一張白紙一樣，她日後會有什麼樣的發展，全看你給了她安排了些什麼樣的訓諫及工作了，如果訓練得宜她可能會成爲一位偶像級的玉女歌星，反之若是您心懷不軌、爲了一步登天而讓她去和導演、董事長胡搞，甚致爲了賺錢而讓她去拍色情片的話，便有可能使女孩誤入岐途而成爲脫衣舞孃甚至更糟也說不定，總而言之這是一部充滿了挑戰與誘惑的遊戲，在這個花花世界中身爲經紀人的您該做些什麼樣的抉擇，才能爲自己和女孩開創出最美好的未來呢？

當您正專心創造一位明日之星的同時，您的頂頭上司也正注視著您的一舉一動喲！還有那些公司裡其他部門的同事們，您的表現左右著他們對您的看法，有時爭取他們的同情與支持會對您的事業大有助益呢！別忘了三不五時跟他們聊聊天，串串門子，過年過節到百貨公司打點一下，爲上司與同事們選份兒貼心的禮物，這才是在圈子裡混得開的好哥兒們喲！

由鷹揚資訊精心製作明日之星，採用高解析度顯示。遊戲的進行注重發展上的自由度，當然也有多種結局的變化。如果您想要一窺演藝界緊張，忙碌，刺激又充滿挑戰的生活，推薦您不妨試試！

掌聲、噓聲、舞台人生


拍 MTV 之畫面

MTV錄影帶出版銷售，以增加相關業績；如果您對女孩的個人魅力有信心，您也可以拍攝女孩個人專屬的寫眞集上市銷售。以上的種種促銷手段，都可以增加女孩的知名度與人氣度，而這些指數的增加又可以增加專輯的銷售量，可說是一種良性循環。當然，女孩也不可能像是一棵搖錢樹般地不停爲您工作，女孩也會有個性，也會有抱怨；所以您需要經常和女孩閒聊，以了解她目前心裡的想法並且增進女孩與您的關係。藉著了解與互信，玩家得不斷調整女孩的各項行程，以找出最適合她的發展途徑。


練舞畫面

主持廣播節目

世紀末 商業革命

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
策　略	8MB	84年1月	386以上 2MB RAM SVGA MOUSE
製作公司	出版公司	國內代理	
光譜資訊	光譜資訊	未　定	





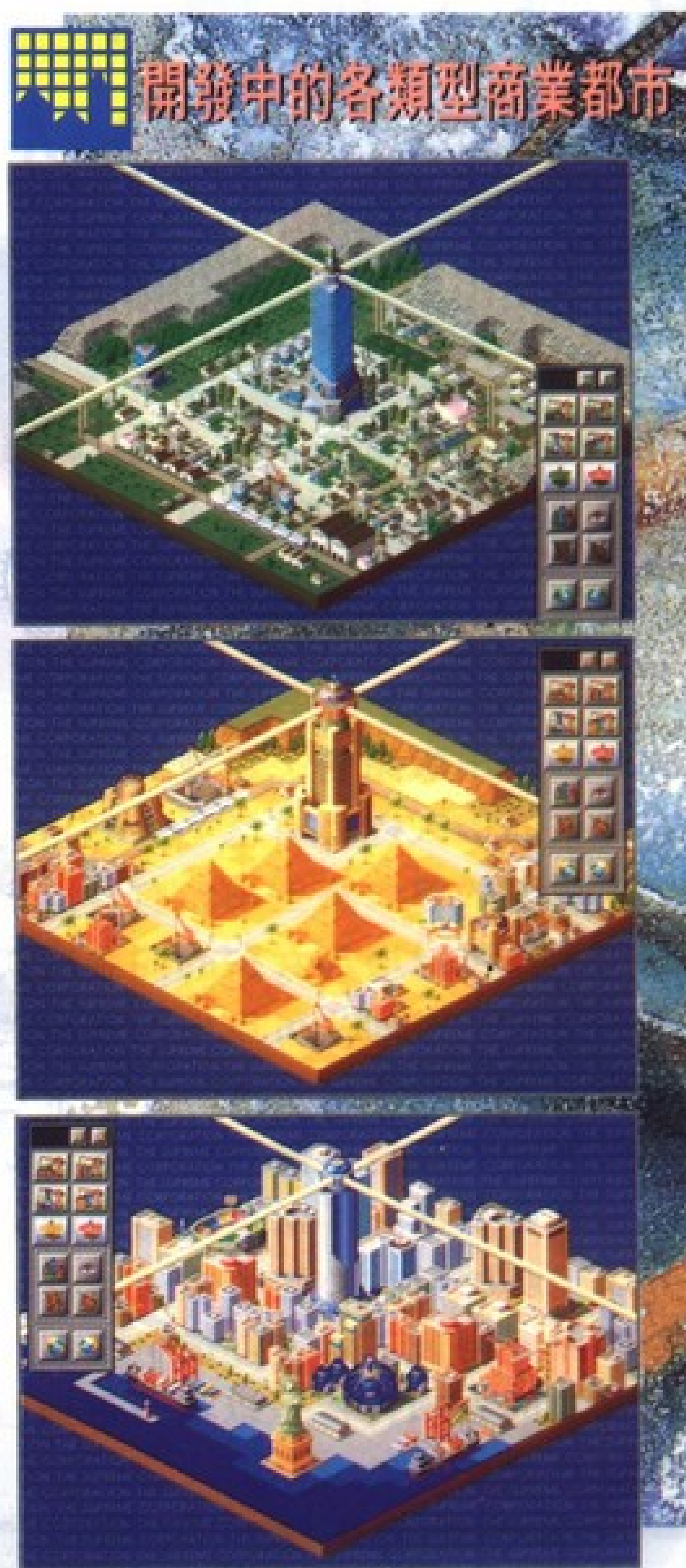
沉迷於模擬運輸系統的策略遊戲狂們，是否想像過在不久的未來，會有什麼劃時代的科技將取代所有的陸、海、空運？一向以策略遊戲著稱的光譜資訊，將於明年一月推出的『世紀末商業革命』，這是一個架構在未來背景的全方位商業經營遊戲，背景設定在 1998 年，當時，一項名爲『高空超速運輸管道』的研發成功，帶動了整個經濟系統的商業革命，它們連結了各大城市，主宰了整個世界的貨物流通，而這項發明造成的結果是：只有最有本錢的大企業體，才能興建這種造價極高的運輸系統，其他眼見將被淘汰的中小企業，於是組成了自救同盟，希望爭取最後一線生機。

$ 一場未來的經濟霸主爭奪戰

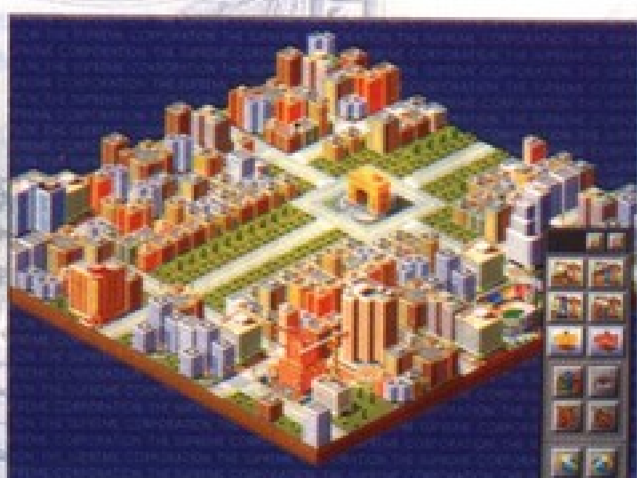
玩家在遊戲中扮演的，就是這個同盟所推選出的領導，將與另外數家超級企業展開一場經濟霸主爭奪戰。除了要規劃出最有效率的運輸管道、運用靈活的行銷手段外，還必須從數百種工廠設備中，架構出完整的商品製造流程，遊戲中提供的整個工業流程相當充實，包括汽車裝配、石化工業、電器製造、紡織業、各項食品加工、房屋建材等。另外玩家還要投資科技研發及各項商業或公共建設、掌握更多的資源及市場，最後鋪設遍佈全世界的貨物運輸網路、成爲主宰世界經濟的權力中心。

首先，玩家必須從工廠設計開始，從現有的機型中，選擇自己想要的生產設備，組裝成大、中或小型工廠。這些設備就像一般工業製造過程中常見的，包括採集鐵砂、硫化銅、鋁土、煤礦、橡膠、木材……等各種礦物或農作物採集設備、採集完原料之後的加工設備、以及各種零件或成品的裝配設備。例如，一輛汽車的生產過程，從鐵砂及煤礦的採集開始，經過鍊焦、煉鐵、煉鋼等過程，才能將製成的鋼材分別做成引擎與零件部份，最後再加上由橡膠製成的輪胎和玻璃等配件，如此方能裝配成一輛汽車，送到市場中販賣。爲了使玩家容易了解各種設備的用途，遊戲中不但提供線上說明、完整的工業流程圖解，還設置了一位美麗的研發經理，提供適當的建議給玩家，使玩家能輕鬆地設計出完整的商品製造流程。

遊戲中將世界劃分爲近百個區域，由於天然資源散佈在各地，加上各地區的人工或地價不同，玩家必須選擇最適合


開發中的各類型商業都市





自己的地點來建設工廠及銷售中心，例如靠近資源產地的工廠專門採集原料，而為了降低人工成本，再將各種半成品的加工廠設置在另一偏遠地區，最後把製造完成的商品送到人口密集、平均所得較高的大都市來販賣。所以，玩家須慎選適當的區域來建設運輸中樞，這種大型的「運輸塔」身兼倉庫及轉運站的功能，就像過去的車站，塔與塔之間需要搭設「高空運輸管道」，才能讓貨物流通於各城市之間。由於每個區域只能興建一座運輸塔，所以遊戲中最大的特色，就是一般商業策略戲中少見的「攻城掠地」的樂趣。除了搶先一步「佔領」重要區域外，如何切斷對手上下游的運輸管道、將對手「驅逐出境」，就看玩家如何運用商場策略了。



錢、錢、錢…為達目的不擇手段



工業流程圖解



科技研發中心

在建設工廠、運輸中樞和銷售中心的同時，玩家除了投資股票、房地產或建立一些相關企業來賺取外快之餘，最重要的工作，就是投資科技的研究。遊戲中科學發展部份，分成四大類：第一類是用來改進現有機種的性能，例如降低人工、維修或動力費用、提高產能、減少廢料的數量、縮小機器的佔地空間、甚或降低造價；第二類是發展能製造更高品質產品的新機型；第三類屬於整廠設備，例如廢棄物回收裝置、微電腦自動化整廠設備、損害控制裝置等；最後一項則是著重於行銷方面的生財器具，像是大型霓虹廣告塔、LED電腦看版、數位分割電視牆等，用來吸引更多的消費人口。

等事業上了軌道，營業額蒸蒸日上時，玩家最後的目的自然是「打倒所有競爭對手、征服全世界」。為了使對手企業的商品「賣不出去」，玩家除了必須在商品的質與量方面下功夫外，本身的商譽將是決定成敗的重要關鍵。一般人認為，企業家通常只專注於如何賺錢，對社會福利事業卻經常視而不見，因為這是眾所皆知的賠錢事。但在遊戲中除了一般性的相關企業，如遊樂場、公園、體育館、商業大樓、旅館等外，還包括增進社會福利的醫院、學校、圖書館等公共建設，讓玩家用以回饋社會及提高自己的企業形象。不要忘記，在同品質、同價格的情勢下，企業體本身的商譽會是影響人們購買慾的重要因素。

不同於單純模擬運輸系統的策略遊戲，『世紀末商業革命』涵蓋了工業流程、科技研發、行銷策略及地方建設，為了使玩家容易上手，遊戲界面採取大家熟悉的視窗界面，並且提供「線上求助」功能，另外，玩家將擁有美麗大方的祕書及經理們，除了先前提過的研發經理外，還包括掌管財務、生產、業務等部門的經理群，她們會適時地提供重要訊息及建議或警示，來幫助玩家在操作調度上的負擔。遊戲採用640 × 480 、256色、斜角顯示，遊戲中的地理環境遍及世界各地，建築物的刻劃超越同類型遊戲，甚至加入了世界各地的名勝古蹟，像是自由女神像、埃及金字塔、凱旋門、比薩斜塔等代表各地的著名建築都將呈現在玩家眼前，智育遊戲著名廠商光譜公司的賀年獻禮，可是叫你深深期待的大作呢！



飛鷹騎士



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
戰　略	約 10MB	12 月中旬	286 以上 記憶體 大小未定
製作公司	出版公司	預定售價	
鷹揚資訊	鷹揚資訊	未定	

近日來國內有許多軟體製作公司紛紛自國外引進或自行開發一種新型態的戰略遊戲，受到玩家們十分熱烈的肯定與喜愛；這種戰略遊戲在傳統戰棋遊戲的架構上套入許多生動的故事情節，又串連了角色扮演遊戲的升級轉職的概念，有別於傳統戰棋遊戲而自成一格，別具風味。事實上，在美日等國外的市場上，此種遊戲型態已行之有年；當初設計此型態遊戲的人，大概也像目前國內許多玩家一般，對傳統電腦戰棋那種一人一邊〔國〕，一人一堆〔部隊〕的遊戲規則感到厭倦吧！？本來嘛！不知為誰而戰的戰爭是缺乏意義的，如果能知道為什麼要和敵人一決生死，為什麼我們要奮戰不懈的話，相信遊戲不但能變得更有趣，還能大大地激發玩家們的士氣喲！ OK ！廢話不多說，為了讓玩家更了解遊戲的內容，筆者這回就利用有限的篇幅為玩家們介紹飛鷹騎士有關角色與部隊編成的部份。

獨具個性的角色不斷登場

世界上沒有絕對的善與絕對的惡，不是嗎？在遊戲中您要扮演主角亞力斯，率領少部份的帝國特遣隊，由帝國首都出發，路上面對山賊和叛軍的騷擾，通過敵對諸侯的領地，躲開蠻族大軍的追擊，跋山涉水尋找六件神器，完成皇帝所託付的任務。

遊戲進行中將會有許多個性鮮明的角色陸續登場，但是他們卻不一定能成為亞力斯的夥伴。飛鷹騎士中所登場的角色都設有所謂的結盟值，結盟值的高低主導著這些角色能否加入玩家的部隊成為夥伴。結盟值是可以改變的，玩家們可以在戰場上痛宰敵人的部隊，但如此也會使你的結盟值直線下降；相對的如果時常在戰鬥中幫助別人回復體力，或是將身上的物品供給他人使用，都能使結盟值上升。



亞力斯

本篇故事的主角。帝國軍元帥坎特貝里爵士的養子，從小跟隨養父坎特貝里學習戰法及劍術，受到皇帝布蘭赫特的寵愛，因此二十歲就當上禁衛軍萬騎長。但是亞力斯的身世不明也一直困擾著他，並且使得布蘭赫特對其存有戒心。



琴娜

亞力斯的未婚妻，是一個堅強，溫柔的女孩子。由於個性倔強而與身為伯爵的父親不和，便加入帝國軍成為一名女武官。



布蘭登爵士

布蘭赫特的表親，領地布蘭登堡是帝國首都北方的軍事要衝。布蘭赫特率領騎士團的叛變成功，布蘭登和坎特貝里兩人扮演著舉足輕重的地位。故事中若能使他加入一起行動，將能大幅提升亞力斯的戰力。



佛倫基爾



寇克羅拉

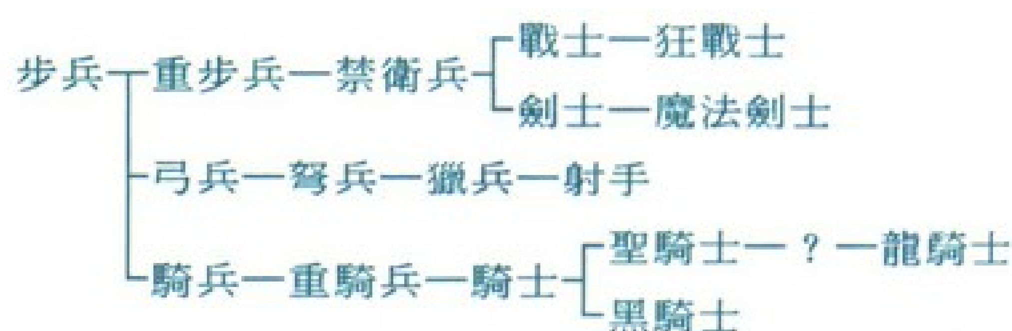


布蘭赫特

善用部隊編成的概念將使您無往不利

飛鷹騎士在戰術方面採用了改良自在遊樂器上〔皇家騎士團〕中的編成系統作為戰術的主要架構。遊戲中登場的每個角色，都能率領一個由六人組成的小隊，小隊中的士兵則是招募自各城鎮的居民。在遊戲中共有三十餘種不同的職業，分為三大系統，士兵們從最低階的職業開始，累積戰鬥時的經驗值漸漸轉職，而成為強力的角色；而玩家可以利用這套編成系統，有效地將各種不同的角色編組，並且排列你喜歡的陣型，讓你的士兵以最強力的姿態加入戰鬥。

部隊編輯器的功能除了人員的編組之外，也能用來編成小隊的武器裝備，也就是說各種道具、劍、盾、鎧甲等物品都可以在此進行裝備，交換的工作。在部隊編輯器及城鎮中的各項指令選單都是以圖型的姿態出現，一目了然，使用起來非常方便。接下來我將飛鷹騎士中的職業升級系統以樹狀表格向大家公開，請見右表。



魔導系〔使用黑魔法等攻擊性咒文〕



神聖系〔使用白魔法─教會人物，
古代文魔法─賢者等學士人物〕



飛鷹騎士的故事結構以樹狀展開，在故事過程中將會出現許多章節，每一個章節表示將會進行一場戰鬥。戰鬥的模式是在地圖上佈置雙方的部隊，每一個部隊則是以隊長的職業圖形為代表。當敵我兩個部隊互相靠近，便可進行攻擊，也就是戰鬥畫面了。在此畫面中，敵我雙方依照事前排定的陣型展開戰鬥，並且可以利用各種魔法攻擊對手。遊戲中導入方向的觀念，當你從正面攻擊時，敵人可以迴避，並且能夠有效地防禦你的攻擊；但是若能從敵人背後發動攻擊，那麼敵人不但無法躲開，而且他所受到的傷害也會增加，怎麼樣？好像蠻合乎實際狀況的吧？其實您不必把這套戰術系統想的太複雜，只要按照實際狀況下達指令，包你馬上就能得心應手喲！

飛鷹騎士以充實的遊戲架構，豐富的多線式劇情營造出一個夾存在現實與幻想中的遊戲世界，如果你是一個重視劇情發展的RPG玩家，那麼請千萬不要錯過；若你是一個重視擬真效果的戰略遊戲迷，那麼你更不能錯過這個能讓你一展伸手的好機會！

六件封印邪龍的神器


錫製聖像


銀色燭臺


蛇皮尖刀


聖主之杯


羊皮卷軸


太陽之戟

亞力斯的好友，也同樣是帝國軍將領。原本負責西北邊境的防禦任務，因為帝國組成封印搜尋隊而奉命護衛亞力斯。武藝高強，是個冷靜沈著的騎士。

與佛倫基爾同為亞力斯的好友。幼時與亞力斯一同學習劍術；浮躁多話是寇克羅拉的商標，但他對朋友的忠義之情卻是眾所皆知的。

帝國的皇帝。原本是安多雷奧王國的騎士團長，由於對費南多四世的分封政策感到不滿，因此率領騎士團叛變，刺殺費南多四世並且自立為帝。受到女巫薇妮佛的慫恿，而決定從事解開古代封印的計畫，是個野心極強又生性猜疑的人。





▲施展火燄系的爆裂術


◀指定攻擊對象

▶在城堡內進行戰鬥



▲施展雷電系的霹靂術

十六張 姬麻将



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
博　奕	未　定	未　定	286 以上 SVGA 記憶體大小未定
製作公司	出版公司	預定售價	
松詮資訊	松詮資訊	未　定	

想必許多的玩家和筆者一樣，對「十六張姬麻將」充滿了遐思、幻想和些許的期待，想要知道葫蘆裡到底在賣些什麼藥？爲了滿足玩者的「求知慾」使得筆者秉著任重而道遠的精神，率先爲各位讀者做第一手的追蹤報導。經過一番的”探索”原來此 GAME 來頭不小；號稱不但有「紅模仿」美女歌舞團「獻藝」，還請來了大導演大鳥主跨刀執導和金牌編劇那衛·大戈撰寫腳本；還是大製片家史弟分·阿匹伯的最新力作呢！（怎麼這些人有點眼熟又不太熟呢？）而且各國美女個個「大膽」、「奔放」，還眞如廣告所述「袒裎相見」咧！筆者想：好像是……，不過「不入虎山焉得虎子」，自己有責任爲玩家們過濾遊戲呀！於是就這樣卯上了！

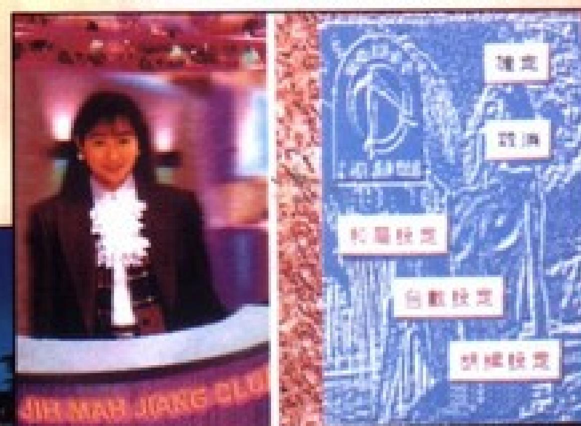
就這樣又經過數日摸索，眞相終於大白，其實這遊戲不但沒有當初所想的一般，而且還非常具有娛樂價值呢！因爲當你接觸它之後，眞正吸引你的不是美女的熱情表演（別懷疑我的正直），而是模擬眞實十六張牌局和自助系統（DIY）功能，所帶來的趣味性與深具張力的遊戲內容！

麻將高手雲集，絕色

遊戲的背景是一家「姬麻將俱樂部」提供知名人士麻將消遣、聲色娛樂的場所，雇請世界八大麻將高手以公關身份駐場候教；如果要想能一睹如雲美女憑恃傲人身材的演出，就必須與俱樂部中的公關們對戰，只要打敗一位公關對手就可見到一位性感美女；但是這樣還不能滿足你過人的耐力與體力才對，所以若是衆公關們全都慘遭你的蹂躪，你就可以成爲「姬麻將俱樂部」的最高榮譽會員，盡情享受由十六位絕色佳麗帶來熱情的服務與開放的招待！但是，俱樂部公關雖爲女流之輩，但也不是好惹的，可是你別擔心會用電腦作弊方式來造成所謂「箇中高手」的假象，因爲公關們也和玩者一樣是受手氣、級數、經驗的左右哦！儘管如此，如果你不具備「仕紳名流」的特殊身份，一樣是無用啦！可是別煩惱，遊戲中提供數位特殊人物給你扮演：如享譽國際、爲人正直且爲事認眞的“金螞影弟”--周潤華；慢理斯條、紳士作風的法國名設計師--皮耳卡等；或是大智若愚、好奇心強，充滿赤子之心的非洲酋長--利舒等，應有盡有咧！



歡迎光臨姬麻將俱樂部



規則設定畫面


遊戲的選擇圖像（ICON）

創新的設計－DIY系統

其實上面所述不過是遊戲的一個「示範內容」（這樣叫示範，那非示範的話豈不是……），此遊戲更好玩的是自助系統也就是「DIY」的部份。相信有衆多非專業的電腦玩家中，有不少人會很希望能「玩而優則寫」，寫一套屬於自己的遊戲，滿足自己的成就感，順而一探遊戲製作的部份過程；基於以上的需求，所以此遊戲誕生了！玩者可以極盡編改之能事，換掉所有圖片、語音、文字、規則等等，造就你個人獨享專有的遊戲。而且發行公司正準備準備舉辦「DIY創意大賞」的比賽活動，說不定還會因此而揚名立萬呢！（說的連筆者自己都想匿名參賽呢！）如何？是不是該爲你的遊戲生涯設立新目標呢？！

「十六張姬麻將」採用 640 × 480 256 色模式，畫面細膩、精緻，採用寫實畫風手法，極具眞實感，使得整體遊戲散發著濃烈的歐洲風格；再搭上充滿爵士慵懶風味的配樂，立即讓人沾染上那份浪漫情調。語音也是此遊戲的特點之一，所有人物（主角、對手、美女們）都有語音的演出，而不同以往的是不僅在胡牌、放銃、等待或喊吃、碰時會有語音，連捨出一張牌（如丟出東風牌說「黑東」等）、他人放銃、他人自摸和作莊都會有語音，較爲豐富而有趣許多，使本遊戲生色不少呢！

撇開異色部份不談，由松詮資訊風評不錯的前作「三國志之牌戰風雲」可得見「十六張姬麻將」確實是製作相當用心、創意十足的麻將遊戲，個中奧妙是值得令人細細品味的！

沈魚落雁，身材姣好的衆美女！





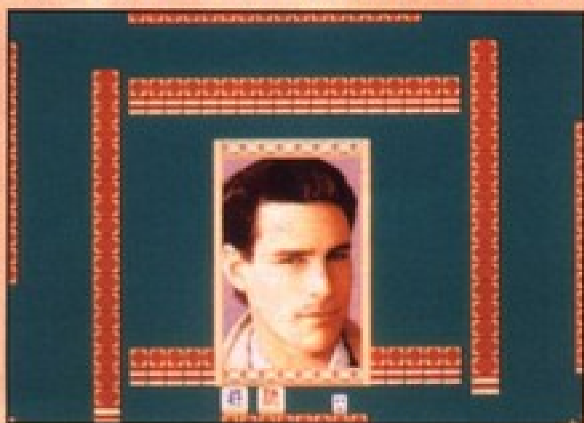


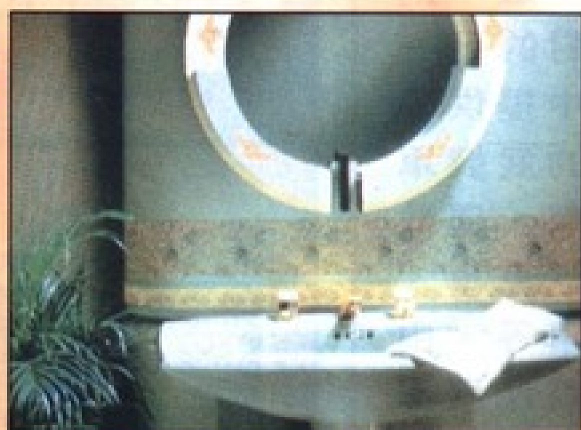


佳麗熱情!!

另外玩這款麻將遊戲時就像眞實生活中的打牌情況一樣（不只是增加幾句話的語音罷了）；打得不爽會出現翻桌的緊張情節；電腦對手不再是常勝軍，AI感覺就像是在和眞人對打；手氣不順或有人不斷連莊可以上個廁所，挫挫對方銳氣也改改自己手氣；只要錢夠，手氣極差時，遊戲還讓你雇用郎中來扳回一些顏面呢！而且還考慮到各個玩者的習性不同，可以選擇「眞實規則」、「娛樂規則」兩種快速設定法讓玩者挑選較習慣而順手的設定；倘若這樣仍不能滿足你，只要你不嫌囉唆可以選擇「自設規則」，逐一設定胡牌、和局、台數的內容。還有全圖示的功能按鍵，讓你玩起麻將更容易上手！

像不像「賭神」周潤發？





手氣不好？上個廁所轉個運吧！

殖民計劃



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
策　略	未　定	明年2月	386以上 2M記憶體
製作公司	出版公司	預定售價	
光譜資訊	光譜資訊	未　定	

在浩瀚無垠的宇宙中，充滿著神祕莫測、不可預知的變數，由於人類的好奇心、求知慾促使人類對於所住的的地球及其他無數的星球，花費無數的人力物力來進行了解。而因科技文明的進步也讓人類更易於太空星際間的探索。

世界人口的增加造成食物缺乏，地球上約有一半的人活著的意義只爲了能塡飽肚子；而煤礦、石油等能源礦產過度開採、使用的結果，短短幾十年就將地球幾千年儲存下來的能源耗光，空氣污染更爲嚴重，加上熱帶雨林遭到破壞急速減少；致使地表二氧化碳含量增多，不僅產生溫室效應且臭氧層亦受影響而變薄。地球這個人類耐以維生的地方，已對人類的生存產生威脅，所幸太空科學的研究一日千里；從20世紀末阿姆斯壯登陸月球至今幾十年，經過科學家們的努力在太空科學上獲得重大突破，光速飛行、星際移民等不再是夢想，而在地球生活品質日漸低落之下，一些眞知灼見的政治家、科學家們開始致力於地球的移民計劃一移往其他星球的可行性。爲了地球的後代子孫著想，東西兩陣營史無前例的攜手合作一起爲此偉大的計劃催生，預計在未來的20年內完成第一艘殖民船，準備離開地地球朝著目標前進。

外星殖民　光譜當先鋒

“殖民計劃”是以未來爲題材的一套策略遊戲，在遊戲中玩家帶領著地球上一批殖民及少數的物資，在衆多的星球裏尋找合適的星球登陸。遊戲目的在於你必須興建足夠的住宅區，及製造出足夠的氧氣、食物、水等生活必需品，以吸引更多的地球殖民人口來到玩家控制的星球上。此外星球上的豐富礦產是不容忽視的，因爲開採礦物是建設都市的主要資金來源，所以興建採集廠採礦，興建倉庫，分配管線都是玩家要去規劃籌設。當星球上製造出的物質和採集的礦產不足或過剩，都可透過外來的商船進行交易，將不足的補齊，並將多餘的換取資金，若是物資豐富，城市建設的有聲有色，將會吸引更多的殖民人口遷入，整個行政方面也因此操控在玩家的手段下。

除此之外，在殖民計劃之中，並設計了數個不同個性的對手，除了組織軍隊抵抗外，玩家是無法和敵人共存在同一個星球上的，所以說，如何用有限的經費購買武裝對抗強敵，則是玩家必需面對的另一個難題。遊戲中提供了數種不同類型的武裝單位，包括偵察車、運輸車、裝甲車、坦克車、飛彈車及電能車等。由於整個遊戲只需使用滑鼠即可，所以說對操作命令下達非常方便。玩家通常會將部份武裝單位留著防衛自己的都市，還要集結一批先鋒部隊試著摧毀敵方的設施消滅敵人，以奠定往後的勝利。

自從模擬城市 2000 上市以來，彷彿 640 × 480 256 色才能滿足「高手級」玩家，殖民計劃也不落人後地採用了 640 × 480 256 色45度斜向爲視角，另外，因爲遊戲過程均是即時狀態，所以遊戲的執行速度對遊戲來說非常重要，於是設計小組利用了保護模式來撰寫，雖然不像「outpost」一樣運用大量 3D 動畫，不過策劃上所下的苦工比起華麗的外表更加實在，何況除了動畫之外，殖民計畫的畫面可是一點都不含糊。

硬體配備的要求爲 386 以上 2M 記憶體及滑鼠，無論你是否玩過策略類型的遊戲都應該試試這套由光譜公司製作的“殖民計劃”喔！



殖民地上，各項建設選項

視窗介面容易操作

魔域傳說IV



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
角色扮演	未　定	84年1月	386以上 記憶體 大小未定
製作公司	出版公司	國內代理	
吳氏工房	吳氏工房	華義國際	

話說當年，故事的緣起………

故事是發生在古老的希臘時代。30年前，希臘諸邦聯手將發動戰爭的魔王伽魯制伏，並將之鎮鎖在希臘諸邦領地的正中央，不幸的是，未被殺死的伽魯不但不知悔改，更逃出地牢，以仇恨之力意圖捲土重來……。另一方面，由於大量難民的湧入，原本爲精靈所生存的納古麗絲島也逐漸爲人所熟悉並定居下來，日增的島民逐漸形成一個個國家，最後大家選出當年領軍擊敗伽魯的名人傑路，作爲諸國的領導與最高裁決者，傑路並未辜負衆望，努力的推行和平主義，並使各國都能快速發展。

好景不常，傑路自希臘請來一位魔法師作爲國師後，便開始擴張軍制，增加稅收，造成社會不安，而鄰近諸國更是恐懼於其特殊的魔法部隊，深怕遭到侵略。幸好在衆多平庸之輩中還有一個有勇氣的國王－艾雷斯，身爲卡利恩國的國王，他不但整軍經武，還計劃暗殺傑路，不料軍機外洩，反而引來了傑路的攻擊，最後不但卡利恩被攻陷，艾雷斯也被補入獄。

不久之後，艾雷斯被劫出大牢，回到了卡利恩國，便著手合縱連橫的大計畫，打算聯合諸國一起擊倒傑路的勢力，遊戲便由此展開。

玩者在遊戲中所要扮演的，就是勢單力孤的艾雷斯，除了運用本國部隊，更重要的就是進行外交工作，盡可能拉攏獨立勢力，聯手制裁傑路。



視窗式的操縱系統

在操縱及系統部份，魔域傳說IV提供了雙向視窗的功能，玩家可以開出多個視窗監控整個戰場，由於在戰鬥時可因局勢需要呼叫相鄰地點的友軍前來支援，所以玩家更要善用此功能，確實掌握戰場狀況。在視窗的上方，遊戲提供了豐富的圖形式指令選單，玩家只要利用選單，便可將部隊編排出各種不同的陣型及施展出數十種各具特色的魔法，及選換操縱部隊的方式。由於可以一次派遣2支以上的部隊進入戰場，所以戰爭更顯得緊張刺激，戰術層面的運用也顯得十分重要，例如利用較弱小的一支部隊或以女性爲主的部隊引誘敵軍深入，再以戰力強大的部隊加以消滅。或利用地型限制住敵軍的行動，再以弓箭，大型武器（發石車，強弩車）或魔法等部隊攻擊，許多奇妙的戰術都得以實現。由於戰爭是即時性的，所以還要掌握好時間的控制，若是掌握不當的話反而會被敵軍的部隊個各擊破。

豐富多變的場景



東貝尼克城

玩家在遊戲中所扮演的角色，就是那勢單力薄的卡利恩國國王艾雷斯。除了運用本國的兵力之外，更重要的是要進行外交政策，統合其他的中立勢力，使自己的實力更強大。

魔域傳說IV中分爲二大部份來進行遊戲；一是及時作戰的戰場，另一方面則是進行外交及「下鄉採訪民間」的部份。

在外交方面，魔域傳說IV使用的「交叉查詢系統」，方便玩家查詢各地區據點的各種資料。玩家可前往任何國家的首都與該國國王進行外交工作，外交若是成功，則該國會派出 1 ～ 2 組部隊交給你指揮，而因國家型態的不同，所派出的部隊類型差異也非常大，以下就先爲你介紹洛克莉斯島上的獨立（尚未倒向波斯王國）國家：

1. 海盜國：戰力極強，是屬於勇士型的部隊。
2. 平地國：有兩組部隊可供選擇；一組是不擅長魔法但戰力強大的騎士部隊，一組是以法術爲主要攻擊方式的魔法部隊。
3. 森林國：戰力普通，但卻是最先能與你締結邦交的國家。
4. 水上國：全都是以「鱷魚人」爲士兵的怪異國家。
5. 礦山國：這個國家比較親波斯王國，戰力普通，但該國的國師卻擁有極大的法力。
6. 小精靈國：以弓箭爲主要武器，初期若無法結盟將對自國造成不小的威脅。

以上這些是在遊戲初期尚未與波斯王國結盟的國家，另外尚有約 10 個已與波斯王國結盟的國家，他們的國土上駐有波斯王國的士兵。也是你必須消滅的敵人。而遊戲中各個地區國家的地型也有不同的型式，分爲以下幾種：

1. 城：通常是一個國家的首都位置，若是有士兵駐守，將會形成易守難攻的地型。大部份的「城」都有配置不同的武器，只有駐守該城的部隊可使用，計有強弩車，發石車，魔法發石車及大型火砲等四種。「城」中都會有一些密道或者機關，可通往一些密室或讓你有意外的發現。
2. 山：山區地型，山中都會有屬於該山區的動物，假如你進入此山或與敵軍在此山區交戰，則此山區的「原住動物」會不顧一切的保衛家園，而奮力與入侵的敵人交戰。
3. 砦：碉堡，大部份都是在交通的要衝位置，有的也和「城」一樣，有著配置的不同武器。
4. 草：草原，一望無際的草原，是非常好的天然戰場。和「山」一樣，有著許多可愛但是卻兇猛又愛家的小動物。
5. 森：森林，憂鬱而神秘的感覺，除了「原住動物」之外，更隱藏著許多不爲人知的祕密及人物。
6. 町：城鎮，居住了許多不同國籍種族的人民，可在這購買一切你想要的物品，而且會發現許多有趣的事物及意外的收穫。有酒場可讓你狂歡，賓館讓你休息，各式商店可以瘋狂大採購，還可以到別人的家中翻箱倒櫃，甚至勒索村長，以勞軍爲名，索取大量金錢。
7. 水：一大片的淺水湖，有著各式水中生物，還有許多隱藏在水中的奇妙事物及不知名的族群。



海盜國



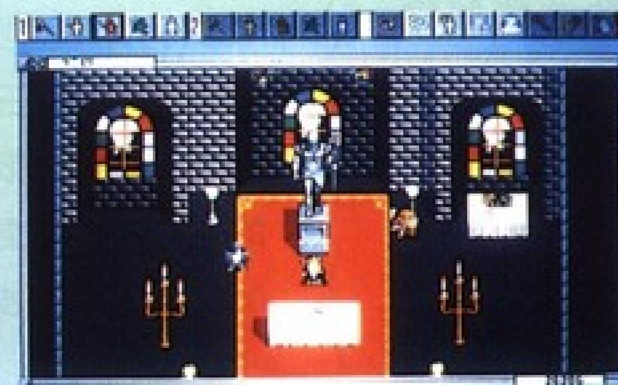
平地國



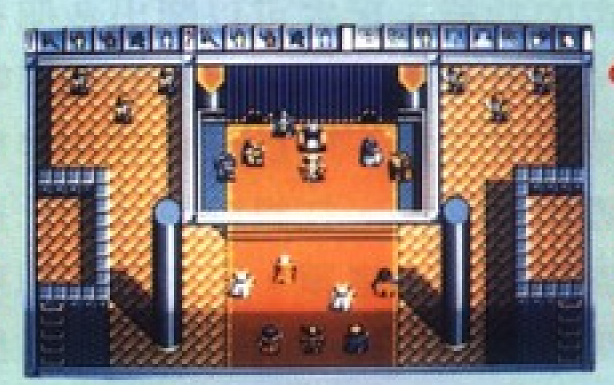
森林國



小精靈國



卡利恩國



波斯王國

超高的人工智慧

戰鬥部份是遊戲中的重頭戲，首先先介紹遊戲中戰鬥部隊的編制方式：部隊的形成分爲三大部份：

一、到各城鎮中的徵兵處以現金聘傭士兵，以此方式所得到的阿兵哥能力普通，沒有什麼法術或「特異功能」，但這是只要你有錢，便能夠隨時徵兵的方式。

二、與他國結盟成功之後，該國便會派遣1或2支部隊交給你指揮調度。這種部隊的能力便與該國的特性有關；例如海盜國的部隊，全部人員的造形都跟「虎克船長」類似，個個粗獷豪邁，能征善戰。而水上國的部隊皆以「鱷魚人」爲主，善於水中作戰。

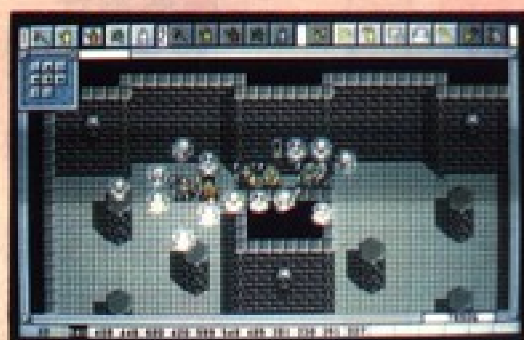
三、到各個不同的地區探訪，有時會遇到一個或一群具有特異功能或特殊本領的奇異人士，假如你滿足了他（們）的需求或是達成了一些奇怪的條件之後，他（們）便會加入你的部隊中，替你效力。這些人的數量並不會很龐大，但卻個個身懷絕技。例如有一個「神偷」，此人戰力並不會很強，但是只要他一上戰場，就會把敵軍身上的裝備偷一大堆回來給你。

一支部隊都會有一個隊長，在戰鬥中只要操縱這個隊長就可以了，其於的人會自己做自己的事，因爲這個遊戲中配有「吳氏工房」傲視群雄的獨門利器－超級人工智慧「 TERMINAL AI 」，遊戲中所有的角色都配上了這組系統。在戰鬥中，會隨著自己所扮演的角色，所攜帶的裝備，所面對的敵人及整個戰場的情況，而自動作出有系統的反應，不須要你費心；例如某人被敵軍包圍，便會立刻向他處逃逸，而敵軍便會在後方緊追不捨，窮追猛打，此時若是有友軍在四週，便會自動趕來支援。全劇中超過 200 個以上的可愛角色，而且每個角色還有五種以上的動作及表情，在加上各地區原有的「原住動物」，使得整個戰場充滿熱鬧歡樂的氣氛，不時穿插著許多滑稽爆笑的畫面，一點屬於戰場血腥暴力的感覺都沒有，眞堪稱RPG遊戲及人工智慧之冠。

遊戲中的人物分爲兩大類型；武士型及魔法型。武士型的人物要提昇戰力，必須配有較好的武器及防具，此遊戲中的武器種類不但多而且各具特色，有近身戰的刀劍，射程較遠的弓箭，破壞力強大的飛石，及各式能夠提昇攻擊力的小道具。魔法的部份種類更是花樣百出，遊戲中將魔法的種類分爲「火」「土」「風」「水」四大類型，「火」系的魔法多跟爆破，燃燒有關；例如追跡火神彈，不死鳥等等。「土」系的魔法像落石，渾元霹靂彈等，多跟岩石及環境有關。「風」系的魔法像龍捲神風，黑暗流星雨等，而「水」系的魔法，多和冰有關，像是暴風雪，冰箭等。除此之外還有像「召喚」系，「蜘蛛」系等法術，讓玩家能以更多樣的方式編制部隊及進行戰鬥。

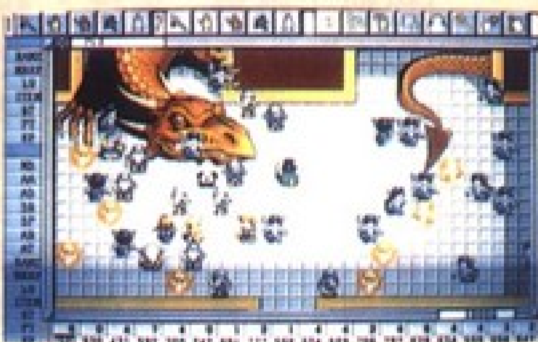

肯多堡壘


傑尼斯平原


魔法城


風之谷


風將軍之大本營


火將軍之大本營

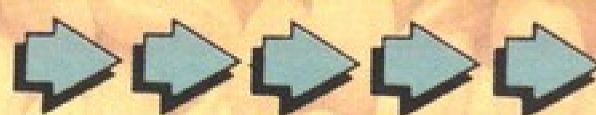

死亡山谷


拉瑞古堡

各場景的戰鬥畫面

魔域傳說系列的遊戲自第一代起在日本推出時便受到軟體界極大的重視，之後到第二，第三代時，更成爲日本軟體界中RPG遊戲的圭臬之作，而這第四代「波斯戰記」，光是製作時間就花了一年九個月，且魔域傳說IV－波斯戰記推出後在短短 20 天内，便在發片量極大的日本遊戲市場中，竄昇至 LOGIN 排行榜第一名，經過最近改版改出名的華義國際公司之手，大約在明年初會和大家見面，大家可以開始存錢了喔！





新片動向

提供國內出片

十二月份

2日	三國志IV	《第三波》	類型：歷史模擬	售價：1800元
5日	殺人月	《電腦休閒世界》	類型：模擬	售價：480元
7日	鋼鐵雄獅	《松崗》	類型：模擬	售價：580元
	大海戰II	《軟體世界》	類型：模擬	售價：480元
9日	暗棋侏羅紀	《光譜》	類型：棋奕	售價：480元
14日	宇宙英雄	《軟體世界》	類型：動作	售價：480元
	新超級運動員	《軟體世界》	類型：智育	售價：540元
	金庸快打	《軟體世界》	類型：格鬥	售價：未定
15日	世紀大空戰	《台晶》	類型：模擬	售價：480元
16日	銀河英雄傳説III SP	《微波》	類型：戰略	售價：600元
20日	聖少女戰隊	《華義》	類型：戰略	售價：600元
21日	網路奇兵	《軟體世界》	類型：RPG	售價：未定
	銀河艦隊	《軟體世界》	類型：動作戰略	售價：未定
25日	魔法世紀2	《大宇》	類型：戰略	售價：未定
	世紀末商業革命	《光譜》	類型：策略	售價：未定
28日	決戰-核爆38線	《軟體世界》	類型：戰略	售價：未定
中旬	十六張姬麻將	《松詮》	類型：棋奕	售價：未定
	西遊記CD版	《雷神》	類型：動作RPG	售價：890元
	人面蛾CD版	《漢堂》	類型：電子小説	售價：630元
	飛鷹騎士	《鷹揚》	類型：戰略	售價：未定
	殖民帝國	《第三波》	類型：策略	售價：未定
下旬	齊天大聖	《台晶》	類型：動作	售價：540元
	正宗台灣接龍	《九藝》	類型：智育	售價：未定
	一線生機	《宏申》	類型：戰略	售價：未定
	禁忌蛇姬	《花道》	類型：動作	售價：480元
	龍劍客	《邁點》	類型：RPG	售價：480元
	魂	《泰騰》	類型：射擊	售價：550元
	魔法大帝	《第三波》	類型：策略	售價：未定
	商之器	《新藝》	類型：策略	售價：未定
	小沙彌	《傑克豆》	類型：動作	售價：未定
	武將爭霸2	《熊貓》	類型：動作	售價：未定
未定	魔龍紀事	《天堂鳥》	類型：冒險	售價：未定
	麻雀幻想曲	《天堂鳥》	類型：策略	售價：未定
	蕩寇雄師	《旭光》	類型：戰略	售價：550元
	古老夢幻	《長重》	類型：RPG	售價：480元

84 年元月份

上旬	決戰保齡球	《九藝》	類型：運動	售價：未定
	殖民計劃	《光譜》	類型：策略	售價：未定
	魔法師寶典	《全崴》	類型：RPG	售價：未定
中旬	中國	《世紀縱橫》	類型：策略	售價：未定
	精靈幻界	《世紀縱橫》	類型：戰略	售價：未定
	將族II	《光譜》	類型：棋奕	售價：未定
	暗棋聖手	《至通》	類型：格鬥	售價：未定
	龍騎士III	《微波》	類型：RPG	售價：未定
下旬	星世紀戰將	《弘煜》	類型：射擊	售價：未定
	危機都市	《弘煜》	類型：冒險	售價：未定
	魔城迷蹤	《松崗》	類型：動作冒險	售價：未定
	帝國守護神	《松崗》	類型：射擊模擬	售價：未定
	最長一日中文版	《松崗》	類型：戰略	售價：未定
	光明戰史	《精訊》	類型：戰略	售價：未定
	絕地-眾神之詛咒	《新藝》	類型：冒險	售價：未定
	雷霆萬鈞	《泰騰》	類型：射擊	售價：520元
未定	美少女特勤組	《天堂鳥》	類型：策略	售價：未定
	西方魔域	《台晶》	類型：動作RPG	售價：未定
	鐵甲戰士CD版	《台晶》	類型：動作	售價：未定
	星城-綠洲計劃	《松詮》	類型：策略	售價：未定
	魔島大冒險	《佳帝安》	類型：RPG	售價：未定
	異星突擊	《旭光》	類型：冒險	售價：未定
	魔域傳説-波斯戰記	《華義》	類型：戰略RPG	售價：未定
	非洲探險	《熊貓》	類型：智育	售價：未定
	爆笑保齡球	《熊貓》	類型：運動	售價：未定

二月份

中旬	明日之星	《鷹揚》	類型：策略	售價：未定
下旬	永恆之門中文版	《松崗》	類型：RPG	售價：未定
	死星戰將	《松崗》	類型：動作射擊	售價：未定
	極速天龍	《松崗》	類型：人物冒險	售價：未定
	獵殺	《泰騰》	類型：動作	售價：650元
未定	絕地雙娃	《松沛》	類型：RPG	售價：未定
	死神兵解	《花道》	類型：RPG	售價：未定
	勁舞99	《花道》	類型：冒險	售價：未定

三月份

	超時空要塞	《華義》	類型：戰略	售價：未定
中旬	九個太陽CD版	《雷神》	類型：射擊	售價：600元
下旬	阿達魔術師	《松崗》	類型：人物冒險	售價：未定
	汽車大亨中文版	《松崗》	類型：策略	售價：未定
	地獄之吼	《松崗》	類型：人物冒險	售價：
未定	雜誌玩家	《微波》		

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

最新情報

類型：少女養成售價：未定
●瘋狂醫院II 《鷹揚》
類型：策略 售價：未定

四月份

●太陽神英雄傳 《九藝》
類型：RPG 售價：未定
●雪白公主 《鷹揚》
類型：RPG 售價：未定
●太空魯賓遜 《松崗》
類型：RPG 售價：未定

未定

●蜥蜴超人L-MAN 《大宇》
類型：冒險 售價：未定
●明星志願 《大宇》
類型：少女養成 售價：未定
●軒轅劍外傳 《大宇》
類型：RPG 售價：未定
●終極武鬥會 《天堂鳥》
類型：格鬥 售價：未定
●貓神 《天堂鳥》
類型：戰略 售價：未定
●午夜狂飆 《艾生》
類型：動作 售價：未定
●風色幻想 《弘煜》
類型：RPG 售價：未定
●幽冥教主 《松沛》
類型：RPG 售價：未定
●氣蓋山河 《旭光》
類型：RPG 售價：未定
●三國演義II 《軟體世界》
類型：策略 售價：未定
●劉伯溫傳奇 《軟體世界》
類型：RPG 售價：未定
●風雲天下三國篇《軟體世界》
類型：格鬥 售價：未定
●鈞天仙蹤記 《傑克豆》
類型：RPG 售價：未定
●太陽神殿 《傑克豆》
類型：動作 售價：未定
●模擬師父 《漢堂》
類型：策略 售價：未定
●傳說紀元-黑暗之星《微波》
類型：RPG 售價：未定
●非洲探險（暫定）《熊貓》
類型：智育 售價：未定
●爆笑保齡球（暫定）《熊貓》
類型：運動 售價：未定
●格鬥悍將 《熊貓》
類型：動作 售價：未定
●水滸傳 《熊貓》
類型：動作 售價：未定
●秦俑 《熊貓》
類型：RPG 售價：未定
●甲午戰爭 《熊貓》
類型：戰略 售價：未定
●包青天 《熊貓》
類型：冒險 售價：未定

軟體世界雜誌 1994・12月號

SCHEDULE

1	THU	●三國志IV
2	FRI	
3	SAT	
4	SUN	
5	MON	●殺人月
6	TUE	
7	WED	●鋼鐵雄獅 ●大海戰II
8	THU	
9	FRI	●暗棋侏羅紀
10	SAT	
11	SUN	
12	MON	
13	TUE	
14	WED	●宇宙英雄 ●新超級運動員 ●金庸快打
15	THU	軟體世界雜誌出刊 ●世紀大空戰
16	FRI	●銀河英雄傳說III SP
17	SAT	
18	SUN	
19	MON	
20	TUE	●聖少女戰隊
21	WED	●網路奇兵 ●銀河艦隊
22	THU	
23	FRI	
24	SAT	
25	SUN	行憲紀念日 ●魔法世紀2 ●世紀末商業革命
26	MON	
27	TUE	
28	WED	●決戰-核爆38線
29	THU	
30	FRI	
31	SAT	

預定

中旬
●十六張姬麻將
●西遊記CD版
●人面蛾CD版
●飛鷹騎士
●殖民帝國

下旬
●正宗台灣接龍
●一線生機
●齊天大聖
●禁忌蛇姬
●魔法大帝
●武將爭霸2
●龍劍客
●商之器
●小沙彌
●魂

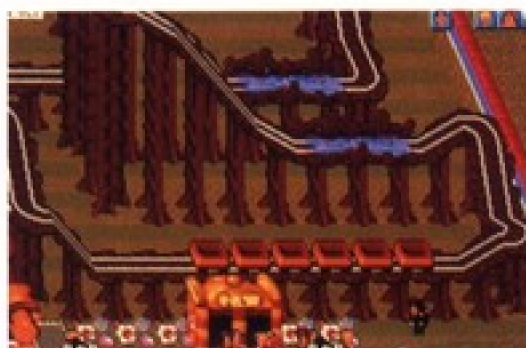
未定
●魔龍紀事
●麻雀幻想曲
●蕩寇雄師
●古老夢幻

遊戲衛星台

自10月21日～11月20日

快樂天堂

THEME PARK



由Bull Forg公司出品的快樂天堂，是一套典型的策略遊戲，玩者扮演的是樂園的設計者與經營者，造型可愛的樂園設施與遊客，有點複雜又不太簡單的商業經營策略，讓遊戲整體充滿歡樂與挑戰。

軟體世界

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S/M/G
- 顯　示：S/SV
- 類　型：模擬
- 售　價：480 元

印加帝國

INCA2



爲一系列作品，鮮明的畫面和眞人演出，延承了Sierra一貫的製作水準。遊戲結合了冒險與動作射擊。因此，玩家除了要絞盡腦汁地思索謎題之外，必要時還得活動活動筋骨，來一場令人血脈賁張的戰鬥。

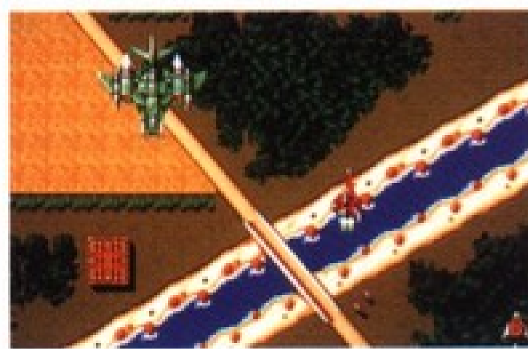
軟體世界

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：動作冒險
- 售　價：580 元

雷電

RAIDEN

觀其畫面就知道，這套遊戲正是大型電玩一雷電的PC版，快速的捲軸圖形，令人震撼的音效和蜂擁而來的敵人絕對能讓玩家感受到大型電玩的水準。不過，遊戲的流暢度快的有點讓人手足無措。

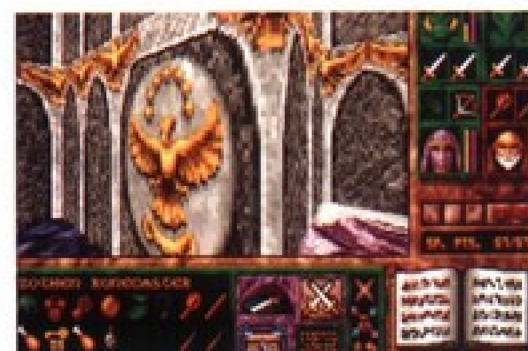


第三波

- 記憶體：1MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：射擊
- 售　價：450 元

創世魔法師

HEXX



傳統正邪對立的角色扮演遊戲，第一人稱視角的3D即時戰鬥系統，讓冒險者充分感受與怪物面對面的"親密感"。遊戲中的重頭戲幾乎都是發生在幽深的地下迷宮之中，因此自然少不了機關、密門等令人傷透腦筋的難題。

松崗

- 記憶體：2MB
- 音　效：S
- 顯　示：v
- 類　型：角色扮演
- 售　價：380 元

特勤機甲隊

POWER DOLLS

原名爲Power Dolls的特勤機甲隊，是一款在日本相當受歡迎的美少女戰略佳作，總計九項的任務內容，玩家須針對任務性質挑選隊員，進行破壞、突擊、救援及掩護我軍等充滿變化的挑戰。



松崗

- 記憶體：2MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：戰略
- 售　價：699 元

台灣模擬選戰



一套由國人自製的模擬選舉遊戲。未經細膩化的遊戲畫面與半帶嘲諷的幽默，勾勒出台灣獨特的選舉文化。斬雞頭、鬧場砸台……等花樣百出的選舉招術，將讓投身參舉的你，體驗到台灣光怪陸離的政治現象

軟體世界

- 記憶體：640KB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：模擬
- 售　價：480 元

銀河飛將私掠者語音片十正義出擊資料片

PRIVATEER RIGHTEOUS FIRE SPEECH PACK



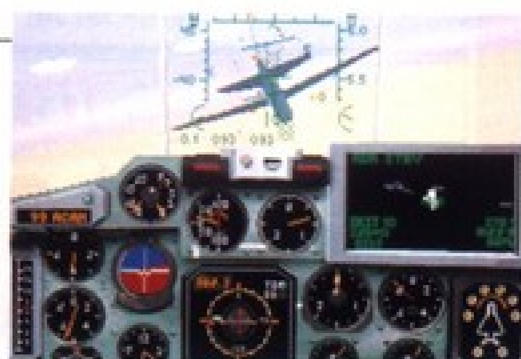
資料片的內容，除了延續私掠者在銀河中繼續賺錢的任務之外，還增加了「提高防護罩等級」、「設定太空船最高速度」等熱鍵功能。如果你已經完成「銀河飛將私掠者」的所有任務，資料片中有更多難纏的任務等著你喲！

軟體世界

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S/M
- 顯　示：V
- 類　型：模擬冒險
- 售　價：420 元

遊戲配備代號：　A：Ad-Lib　S：Sound Blaster/Pro　G：General MIDI

米格29支點戰鬥機



以共產世界中最優秀的戰機－MiG29爲主角的空戰模擬佳作。與眞實座機相同的座艙儀表，電子設備以及武器系統突顯出它特有的魅力。此外，隨遊戲附贈厚達400頁的飛行百科，則詳盡地介紹了飛行所需的必要知識，值得珍藏。

第三波

- 記憶體：1MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：空戰模擬
- 售　價：770元

1942太平洋空戰

1942 THE PACIFIC AIR WAR



Microprose繼〈1942特遣艦隊〉後，又一次太平洋戰爭爲歷史背景之空戰模擬遊戲，玩家可選擇扮演美軍或日軍的海軍飛行員，進行珊瑚海海戰、中途島、東所羅門……等歷史上著名之海空大戰。

第三波

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S/P
- 顯　示：V
- 類　型：模擬
- 售　價：590元

印地大賽車

INDYCAR RACING

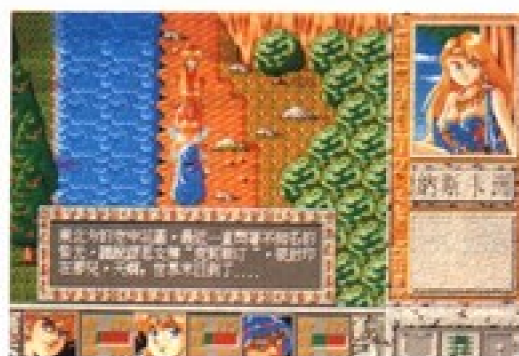


能想像駕駛著F1方程式賽車奔馳在彎曲跑道的快意嗎？「印地大賽車」中細膩逼眞的車賽，讓你彷若置身眞實的賽場之中，遊戲中提供密爾瓦基，多倫多、長堤…等八個賽車跑道，等著喜歡享受速度的你來挑戰。

第三波

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S/P
- 顯　示：V
- 類　型：模擬
- 售　價：450元

八女神物語



典型的RPG遊戲，玩家控制的隊伍將在大陸進行探險解謎，以拯救淪陷的王國，華麗的施法畫面與細膩的各式場景，頗有98遊戲的水準。另外，玩家若已年滿18歲，還可憑身份證影印本向製作公司兌換限制級的版本。

天堂鳥

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：角色扮演
- 售　價：580元

選舉風雲



以年底選戰爲主要題材的策略遊戲，在架構上，大致是模擬參選人從9月1日至12月3日，這段期間內所有的競選策略，玩家可自行定欲參選的區域與使用資料型態的類型。

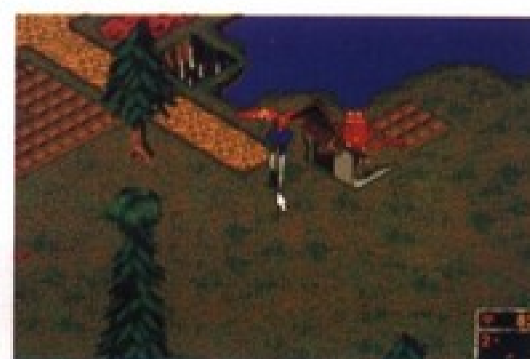
玉山資訊

- 記憶體：640KB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：模擬
- 售　價：399元

遊牧民族

THE HORDE

遊戲可分成兩大部分，一是類似模擬城市的策略部份，玩家必須努力建設領地。一是每季結束後砍殺侵犯領土的怪物之動作部份，盡力保持疆土的完整是每位領主的義務。遊戲整體的風格，可說是相當的輕鬆、愉快。



松崗

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：策略
- 售　價：580元

致命快打

BODY BLOOWS

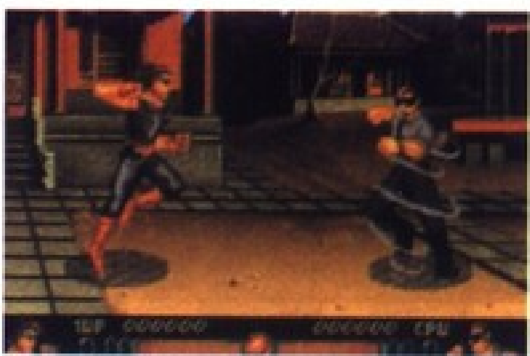


和平、關愛都是狗屁倒灶，在這兒只有血腥、暴力。身懷各式絕技的十名戰士任你選擇，多變化的招式配合流暢簡易的操控，最終的勝利就得看你身手夠不夠靈活囉！

精訊

- 記憶體：640KB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：動作
- 售　價：450元

高校魔影



一款以美少女爲主角的策略及戰略遊戲。在架構上，高校魔影的行政、軍事兩種模式有別於市場上同型的遊戲。除了要負責行軍打仗外，訓練幹部、偵察敵人動向……等都是收復高校的必要動作。

鷹揚資訊

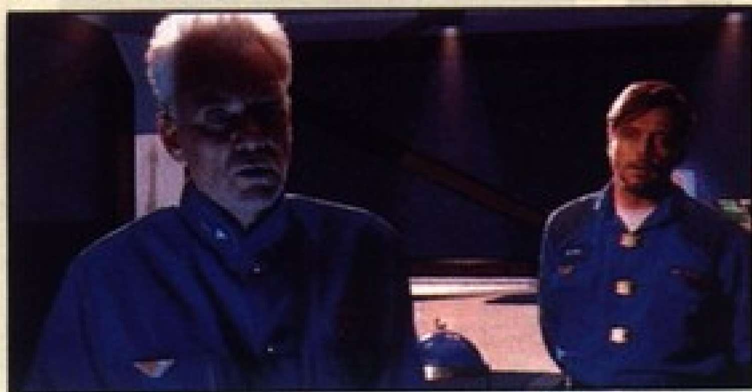
- 記憶體：640KB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：戰略
- 售　價：490元

P：Pro Audio Spectrum　M：MT-32　E：EGA　V：VGA　SV：SVGA

軟世新聞
Soft World News

登記／局版壹字8603號
帳號／40423740
廣告／3848088-277

本月焦點：銀河飛將三代推出首映紀念版



銀河飛將三代推出首映紀念版

定價99.95美元

〔記者何布　美國、台北兩地報導〕

銀河飛將三代已在美正式上市
首映紀念版內含原著小說、T恤、配樂 CD 等多樣贈品

1994年年底的最令玩家矚目的重量級遊戲一銀河飛將三代，目前已在美國堂堂上市了，這次 EA 公司不但一如原先宣稱的推出四片 CD 的包裝外，爲了紀念遊戲製作單位由傳統的工作室進軍好萊塢的攝影棚，還限量推出大包裝的首映紀念版（Premiere Edition），定價爲 99.95 美元，而大量發行的一般版本，定價爲 69.95 美元。

據了解，Origin 爲了製作銀河飛將三代由眞人演出的動畫而進軍好萊塢後，由於遊戲採用樹狀結構的任務安排，加上連對話的選擇都會影響劇情動畫演出，因此在「銀河飛將三代互動式電影」殺青後，所消耗的底片竟爲一般電影的三倍長，爲了紀念此一空前的創舉，EA 公司決定推出首映紀念版。而首映紀念版的內容，除了銀河飛將三代的四片遊戲 CD 外，還包括一卷有關製作過程及演員專訪的 VHS 錄影帶、一本原著小說、一件印有聯邦標幟的T恤、二片 Origin 遊戲的配樂 CD ，與銀河飛將三代月曆等多樣贈品，雖然定價比一般版本多出 30 美元，但卻極富珍藏價值。

值得玩家注意的是，目前銀河飛將三代的遊戲代理權已由松崗公司取得，該公司是否會在國內發行首映紀念版則不得而知，且目前松崗除了銀河飛將三代之外，還取得了魔法飛毯（Magic Carpet）與撼天神兵（System Shock）等 EA 光碟遊戲的代理權，而這幾套已在雜誌爲讀者們報導過了，在此不再贅述，比較爲記者所關心的是在電腦休閒世界以不到1000　元的價格推出同爲四片 CD 包裝的殺人月（Under a Killing Moon）後，松崗公司在推出定價折合台幣約 1700　元左右的銀河飛將三代時，會採取什麼價位則相當令人好奇，不過以松崗公司發行代理遊戲的速度來看，相信玩家們很快就能得到答案。



◀魔法飛毯。

▼撼天神兵光碟版的 SVGA 畫面。



歌騰公司慶祝成立八週年
舉辦吉祥動物甄選活動

吉祥動物甄選活動廣邀玩家參加
並備有多樣獎品回饋幸運消費者

〔記者何布　台北報導〕

歌騰在公司成立邁入第八個年頭，且從事音效上服務進入第六年後，爲了感謝玩家的支持與愛護，特別舉辦「吉祥動物甄選活動」，廣邀玩家們踴躍參加！

有興趣爲歌騰吉祥動物催生的玩家，只要剪下歌騰商標印花貼於明信片上，並手繪動物圖案及說明，於2月 28 日前寄回歌騰公司，就可參加贈獎活動，凡是參加者都可獲得8折優待卡一張，可享受購物折扣。而圖案一經採用再贈送歌騰音效卡一套及終生歌騰超級會員資格，另外還由參加者中抽出 200 名幸運者，贈送光碟片一套。希望各位讀者們，心動不如馬上行動哦！

歌騰公司　電話：（02）5033011
地址：台北市龍江街 235 號三樓之一



⊙記者何布　高雄報導

軟體世界雜誌即將調價

三月起每本售價120元



- 一、二月號將合併發行　合訂本售價爲 240 元
- 並贈送精美神秘贈品

軟體世界雜誌要漲價了？這個消息來的眞是突然，雖然記者身爲特約作家，每個月都有免費的雜誌可以看，但爲了向廣大的讀者們交待，還是得親赴編輯部查證一番。在逮到主編嚴刑逼供後，不幸證實了價格調整的消息，自明年三月起，雜誌將調整爲 120 元已成定局。

據了解，由於今年國際紙價持續上漲，雖然目前價位漸趨平穩，但以目前雜誌頁數越來越多，而且使用文化用紙中價格昂貴的特級雪銅紙來印製的情形下，如果要維持全彩印刷的品質（註：雜誌目前單色頁所採用的紙張與彩色頁相同），在明年紙價仍會持續上漲的因素下，除非忍痛採用品質較差的低價紙張來印製，或是增加單色頁數來節省印刷成本，否則調整價格將是不得不採取的方案。

目前可以確定的是，雜誌將於明年三月起調整爲每本 120 元，另外，爲了替農曆過年來點特別的節目，一、二月號雜誌將合併於 1 月 25 日發行，頁數在 400 頁以上，而且還附贈「神秘特別禮物」，雖然價格爲 240 元，但編輯部保證好看又好玩，在記者刑具侍候之下，主編大人還是堅持不透露「特別禮物」的內容。

對於只訂閱到明年一月的訂戶，編輯部表示將不會收取一、二月號合訂本的差額，希望讀者們踴躍訂閱，也許每年都可以收到這種意外的紅包哦！



華義國際公司召募華義特勤組

50名玩家雀屏中選

⊙記者何布　台北報導

華義國際「電腦連線開票中心」12月3日晚開出50名幸運玩家名單

自華義國際公司發佈了「華義特勤組」菁英玩家全員召募專案後，在華義國際的企劃部裡，每天都接到如雪片般飛來的玩家回函，與熱情的玩家電話。經過華義國際的「電腦連線開票中心」在 12 月 3 日與省市長大選同步開票的結果，終於在當晚 10 點選出 50 名幸運的會員。這 50 名玩家不但可以獲得精美的紀念品、免費參觀各項軟體展覽，還可在華義 BBS 站上的會員區內獲得各種會員獨享的資料。

另外，爲了彌補廣大玩家的遺珠之憾，華義國際將再召募 200 名華義特勤組的第二批會員，玩家只要在「聖少女戰隊」的顧客回函卡上註明要參加華義特勤組即可，條件是必須要有數據機（MODEM），如此才能在華義國際 BBS 站中會員專區內獲得獨享的資料，及最新產品的試玩版。以下是第一批 50 名「華義特勤組」的會員名單：

王盈欽	張智翔	靖其樂
賴泓彰	王文鍵	周堯翔
倪敏雄	陳俊榮	張瑞欣
謝凱仲	鄧英俊	陳志忠
邱顯傑	江瑞斌	李連福
黃士哲	鄭傳添	張曦明
李國威	陳志瑋	梁金龍
陳立業	王又慶	林振雄
張育瑋	林隆軒	陳進興
蔡日旭	黎肇鈞	邱振輝
黃榮祥	林昱總	黃浤濱
陳政吉	楊東樺	黃嘉宏
巫崇銀	魏寶城	王永豐
廖祥裕	吳自強	李維中
張子杰	米文珣	鄭智光
羅國峰	林炳男	吳銘仁
劉文傑	周劭驛	

軟世新聞增版徵稿啓事

★—★—★—★

軟世新聞預計增版，急徵下列稿件：

1. **業界新聞版**：歡迎相關廠商或讀者提供第一手消息
2. **副刊一版**：歡迎讀者提供與電腦遊戲相關的心情散文、短篇小說。
3. **副刊二版**：歡迎讀者提供對遊戲的論述性觀點與看法。
4. **消遣版**：歡迎讀者提供短篇笑話或搞笑、諷刺漫畫。
5. **廣告、求才版**：徵求各種軟硬體小幅廣告與求才資訊。



〈鹿鼎記之程式設計師〉…………
陳志明專訪

〔記者 L.Y.C　高雄專訪〕



各位讀者，相信你們都已經毛到市面上正在發售熱賣中的『鹿鼎記』了，在採訪當日，筆者跑到高雄工作室中，竟然空無一人，後來才發覺原來黃裔璟已在進行工作室的遷移工作，陳志明則進行採樣測試的工作。爲了不阻礙正事的進度，筆者只好坐在一旁，讓較空閒的陳志明接受訪問（其實是訪問黃裔璟要跟著他跑太累了）。

以下『記』爲神秘記者，『陳』爲陳志明。

記：請問你們從甚麼時候開始製作鹿鼎記的？

陳：去年四月中旬，一直到今年十一月中旬結束，剛好十八個月，國內遊戲製作這麼久的大概只有天外劍聖錄了。

記：聽說你們曾多次改變遊戲的設定，到底爲了甚麼原因？

陳：很簡單，我們的理念是就算不比別人好，也不能比別人差，所以在發現製作中的遊戲水準追不上同行時，就必須在可能的情況下，作出應有的修改，使其不會遭淘汰，畢竟現在是遊戲界百家爭鳴的時代，稍有不慎便可能使遊戲鎩羽而歸。

記：鹿鼎記製作過程，有甚麼特別的困難没？

陳：最大的困難便是劇情的剪貼，剛開始以爲有原著做根基，應該可以輕鬆一點的，没想到原著才是最棘手的地方，因爲必須因應小說中的情景，用畫面描述出來。如果控制不當，很可能會使人覺得和小說是兩碼子事，並且使劇情無法連接起來。由於劇情動畫的控制與對話是連在一起的，使得工作更加繁重。幸好，我們用時間來剋服了這個問題。要知道，劇情動畫用以交待劇情，一點也含糊不得。所以在測試時間特別長，偏偏劇情動畫特別容易出狀況，如多一張圖、少貼一張圖、更甚的是放錯人物、或是貼錯對話等，那些 NG 的版本如果讓你看到的話，保證捧腹大笑。

記：對了，你們設計一種類似『太空戰士』中陸行鳥移動畫面，但以筆者所知，這種視角只有動畫中出現，爲甚麼會這樣的呢？

陳：其實在系統上那不是擺著好看的畫面，我們是眞的能讓玩家控制的，只是由於劇情架構的關係，無法在一個地方加插玩家控制的部份，只好用在劇情動畫中。

記：可不可以談一談在設計上爲何要取傾『太空戰士』或是『復活邪神』的方式處理？

陳：基本上這兩個都是好遊戲，『太空戰士』更是在超任RPG中的最愛，筆者亦承認受這兩個遊戲影響蠻大的，自問亦還未到他們的水準，畢竟你不能要求兩個人做的遊戲可以達到三十多人的製作群的水準，何況別人有三百萬卡的市場，如果我現在告訴你我已經到太空戰士的水準，這絕對是騙你的，但比起一些自稱超越××××之類的，我相信不會比他們差。

記：似乎『高雄工作室』最大問題出在人力資源上？

陳：答對，全中（這是陳志明的口頭禪）。不過情況將會改善，因爲公司已有意擴充高雄工作室，讓他成爲更有實力的製作單位，如果南部的讀者有興趣，可以來信應徵，或許你會成爲我們的一員啊。

記：談了這麼多，篇幅也差不多了，謝謝你在百忙中仍抽空接受訪問。

陳：不用客氣，有空來坐（又是陳志明的口頭禪，不過通常他只叫女生來坐）。

經過訪問後，發現『高雄工作室』是一個很誇張的單位，除了製作外，還參與手册、封面、生產品管、搬運、清潔等工作，據說他們還參加過笑傲江湖的包裝工作，眞是多管閒事……不，該是事事關心的單位。

消遣版



在八女神物語中阿卡迪亞這天來到威瑪娜村，在拜會村民的過程中引起一個小小的誤會，令人不禁連想起在最近激烈的選舉拜票中，盡責的候選人總是無孔不入，誤會更是…難免…





各行各業的促銷活動包羅萬象，無奇不有，如果你想要購買時下流行的 WINDOW，我介紹你一家特別的…

啓亨推出

探險家 資訊交換機

〝探險家資訊交換機〞是一部多功能的傳眞機，其設計觀念使用了最新的〝PLUG&PLAY〞（一插即用）的觀念，即使不是一個電腦高手，也可輕鬆的駕御〝探險家〞。

探險家－資訊交換機符合多種標準

傳輸標準：CCITT V.32BIS，V.32，V.22BIS，V.22，V.21，V.23. BELL 212A／103。

傳眞標準：CCITT V.17，V.29，V.27TER，CLASS1 及 CLASS2，完成相容G3規格。

錯誤更正：MNP 2-4 及V.42。

資料壓縮：MNP 5 及 V.42BIS。

探險家－資訊交換機是一部高速傳眞數據機交換機，所搭載的數據機乃提供了從 300bps 到 1400 BPS 的傳眞機界面。

探險家－資訊交換機的一些基本功能尚包括（一）自動撥號功能（二）自動答覆（三）自動速度偵測（四）同步模式……等等。

探險家－資訊交換機內附有中文說明書，並且附贈 bitcon／bitfax for Dos 中文版軟體，也提供了國內所有知名BBS站電話資料，產品通過 IS09002 標準及保證服務。

啓亨公司：02-3415251 BBS：02-3570736

草莓軟體推出

“小贏家”系列互動式光碟

每年資訊業界的重頭戲 -- 訊月即將來臨，各軟硬體廠商無不磨拳擦掌使出渾身解術，草莓軟體即將引爆互動式CD__TITLE，將推出〝小贏家〞系列互動式光碟片，包括旺旺小贏家、組裝小贏家、Key__in 小贏家、數學小贏家等，每一套草莓軟體都是一次新突破，Smart kid 小贏家將帶領小朋友翻山越嶺穿越時空。

⊙旺旺小贏家爲互動式光碟軟體，是一套有效的訓練腦力，增加 IQ 的遊戲。內容包括八大套遊戲：互動黑白棋、圍火柴遊戲、歡樂精靈、智慧翻牌機、巧巧拼圖機、趣味迷宮、推磚塊、故事笑話機等。並附贈

⊙組裝小贏家是一套立體動態百科全書，將古代、現代、未來不同時間軸的各類交通工具、歷代服裝、各式建築、人文風情等，讓小朋友親手拆卸再重新裝組，自由放大縮小，樂趣無窮。

⊙ Key__in 小贏家是一套以小朋友角度來學習 Key__in，包括各種中英文輸入法、畫面設計手法新穎、清新脫俗、學習與測驗都有實質效果，Kekey__in 成績不錯，還可以頒發獎狀呢！

⊙數學小贏家是針對一般國小學童數學應用題及幾何題目困擾學童而設計的，應用題目與公式，解答間利用超速連結功能設計，不用死背公式，也能在應用題中勇得高分。

軟世新聞 求才版－尋找千里馬



■誠徵美術人員數名
■男女不拘
■相關科系畢業
■熟 DA 、DP
■熟電腦遊戲尤佳

意者請寄相關作品及履歷、照（希望待遇）
至台北市南港路二段 99-10 號

至通科技

■誠徵程式設計師及企劃數名
■男女不拘
■相關科系畢業
■資深 GAME 齡尤佳

意者請寄相關作品及履歷照至台北市延吉街 131 巷 39 號 6 樓

軟體世界雜誌 徵人

A 文字編輯一名
■男女不拘
■GAME 齡五年以上
■熟英文訊息
■具備撰搞能力

B 美術編輯一名
■男女不拘
■相關科系畢業
■具備完稿能力

意者請寄相關履歷照及希望待遇
至高雄市三民區民壯路 63 號

提供您國外遊戲最新情報

新GAME俱樂部

／TODAY

各位讀者大家好！眞高興又能再次和各位見面。最近正逢美國各種假期，再加上筆者最近又得去邁阿密出席美國神經醫學年會發表過去一年來日夜研究的成果，所以忙得簡直是不可開交。而且最近好玩的 GAME 那麼多，筆者花了不少時間在玩 GAME 上，所以在寫稿上也就比較放鬆了一些，造成一些遊戲在報導上時效較慢的現象。更由於上期只注重在一些最有可能會被台灣廠商代理的遊戲，所以報導的遊戲也和其它專欄類似。好在筆者一貫的報告方式偏重於和遊戲發行與發展相關的趣事上，而不注重遊戲本身上；所以讀者們也可以從各種不同的角度去瞭解一個新 GAME 的動態。也希望各位繼續支持筆者的專欄。

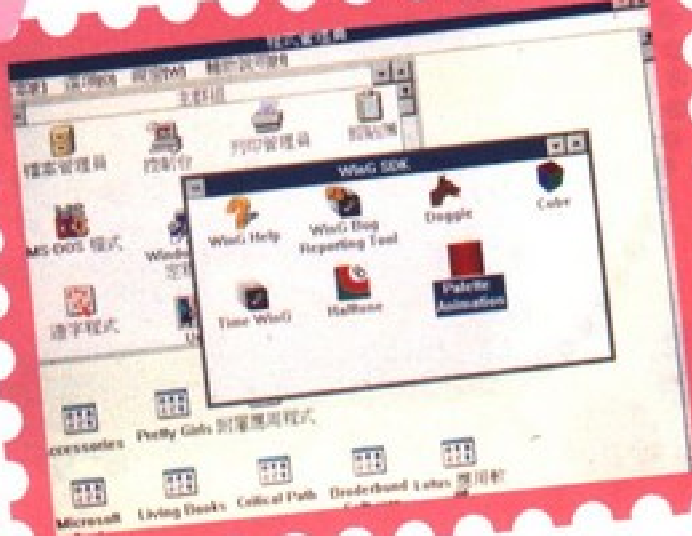
依照往例，在進入遊戲介紹之前，讓我們來動動腦。這一次也想談兩個問題：一是行銷上的「軟體昇級」問題，另一是下一代遊戲設計工具 WinG 的技術問題。由於電腦硬體的發展過度快速，造成所有擁有電腦的人在過去這幾年內都爲自己心愛電腦的「昇級」問題所苦！無獨有偶的，軟體昇級在過去一、兩年中也是公司們慣用的招數之一。仔細想一想，使用者昇級到下一代產品可享受到折扣眞是十分吸引人！不過自從 Borland 公司提出可由別的公司對等的競爭產品昇級上來的絕招後，“忠心”的註册使用者越來越少，因爲大家都在不同產品間跳來跳去，但是在有昇級產品的情況下，因每一份賣出的軟體獲利下降，若銷售量不能上昇足夠量的話，公司賺得還是十分有限的，於是又更上一層樓，想出了最後殺手鐧－－常常更新版本。像現在大多數商用程式的一般使用期都在 3 ～ 5 個月就有新版出現。再加上許多大廠商爲了日後打算又推出「學生版」的低價促銷，更使得程式更爲普及且對各種盜版方式有抑制的作用！不知大家有沒有想過：爲什麼遊戲軟體沒有提到過有所謂「昇級價」或「學生價」的事情？現在台灣有續集的 Game 漸漸出現了，但美國遊戲軟體公司的主力暢銷遊戲大多繁延好多代了，但從沒聽過有人對以往的忠心註册使用者提供折扣。爲什麼？筆者不是什麼行銷學專家，沒有能力也不願對此現象進行探討，只想提出這種現象讓大家想一想。更重要的是，筆者想在此提出一個假想的問題：「若是遊戲公司也開始採用“升級”的行銷策略，將對整個遊戲市場、玩家、其它公司會有那些影響？」由於遊戲軟體昇級的事情從未發生過，對於上面這個假想問題的答案也就有可能有千百種了。不過仔細想一想：一個遊戲的生命期就比一般商用軟體短很多。根據筆者的經驗，一個再好玩的遊戲，最多也只能在筆者的硬碟中“存活”兩星期。因爲不好玩的遊戲一般而言，並不會花時間常去玩它。而好玩的 Game 則因劇情的吸引，“被迫”在一至兩星期內把它解決掉！如此看來，遊戲本身生命週期已經比其它軟體短一些，難怪不太有廠商願意提供「昇級價」之類的折扣活動。不過商業行爲常常是會出人意表的。目前因爲沒有人試過，所以沒人知道它的功效。筆者正在期待一個勇敢而願意做第一個嘗試此方案的公司。各位讀者：你們的意見又是如何？

有鑑於筆者專欄的內容是以“剛出”、“正準備出”或“即將要出”的遊戲消息爲主，所以關心未來動態的玩家也可以由筆者專欄中得到一些新知。若是有些讀者想更進一步，在“墮落”於各類遊戲的同時，也希望能寫一些程式，搞不好日後可以把玩 Game 的興趣昇華爲賺錢的工具的話，筆者也希望在此提供一些程式設計上的消息，以便於某些讀者爲未來的遠景奠下基礎。所以筆者想藉一小段空間再介紹一下 WinG 以及 DCI。其實筆者以往也曾提到過，在明年 Microsoft 公司推出下一代視窗作業系統之後，發展遊戲公司將是受到最大衝擊的一群人。Microsoft 爲了能確實掌握任何階層使用者的需求，也提出 WinG 介面的構想，筆者也曾對此一介面在以往專欄中簡介過。這一次再就一些細節加以補充一下。大家都知道遊戲程式對系統的掌控權十分在意。這也就是說：程式設計師最好能直接對顯示卡下命令。由於電腦處理畫面時是一頁一頁地處理，即使是再流暢的動畫也只是因爲同一單位時間內切換較多“幅”畫面。但是在微軟的視窗家



族爲發展程式爲平台時，原本在DOS下可以直接讀寫的部份，也必須繞道某些視窗介面了。例如想直接讀寫和螢幕及各項顯示功能的話，要經由一個叫 DCI-Display Control Interface（顯示控制介面）的東西。此外，執CPU牛耳的Intel公司也在爲顯示卡提出一個叫 VDI（video device interface）（顯示裝置介面）的 API 以供任何程式直

Windows下的WinG



WinG 繪圖實力的展現



接取用顯示卡上的資源。微軟公司也提出了一個對等的介面叫 DVA（Direct Video Access）（顯示卡的直接取用介面）。目前微軟的Video for Windows 1.1 版中已支援 DVA 的功能了。在微軟上期的一份專供程式設計師交流心得的“Developer Network News”中曾提到：「想使您程式在讀寫顯示卡時有和DOS一般的自由度，您必須使用 WinG 介面。而爲了能達到DCI所提供的卓越表現，大家必須使用微軟出品的視窗介面；像是 WinG、Video For Windows 或是其它視窗的相關系統！」筆者早在 10 個月前當微軟逐漸壟斷除了遊戲市場外的所有商用軟體時，就曾以玩笑的方式預測微軟也許在暗地裏搞一套 GOS（Game O/S）。雖然那是開玩笑的，但目前 WinG 已是不折不扣的GOS了！看樣子，Microsoft 的觸角已伸至任何一個軟體的角落了，而所有的遊戲設計師也不得不向Microsoft稱臣了！

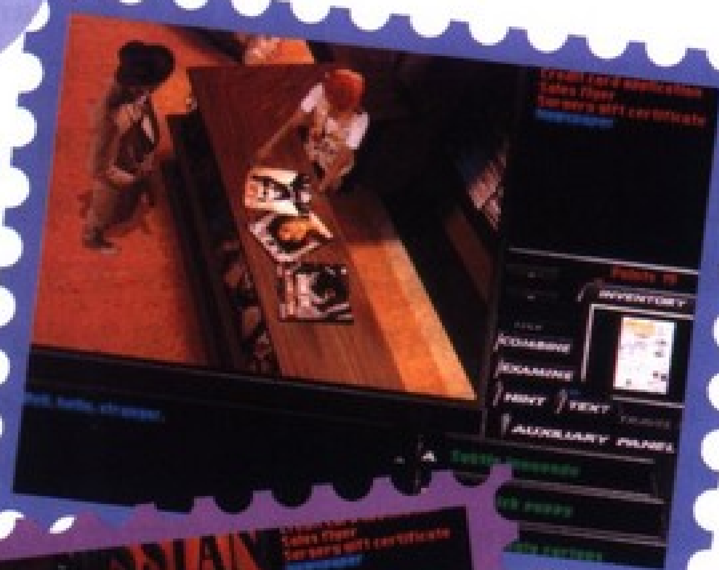
PGA Tour Golf 486



好了，我們現在趕緊進入新 Game 的殿堂吧！首先爲各位介紹一下 ACCESS 公司的動態。ACCESS 公司早年以高水準的高爾夫球遊戲「LINKS 386 Pro！」倍受好評。原本以爲這個受歡迎遊戲的續集 Link 486 Pro 會在今年出的；但是也許是慢工出細活吧！或是別的公司也剛推出同類型高水準的「PGA Tour Golf 486」所以不願正面衝突之類的因素。不過 ACCESS 公司市場部副理 Steve Witzel 給筆者的信中提到：下一代的LINKS系列叫做「LINKS FOR PENTIUM」，目前預定 1995 年才出版！而且這個以 Pentium 電腦爲發展對象的遊戲將只發行光碟版，將帶給玩家前所未有的眞實感！筆者在想：這些昇級的惡夢眞是永無休止之日啊！不過根據筆者的觀察，若是各位玩家想昇級到 Pentium 系列的話，最好是昇級到Pentium 90的比較好。因爲 Pentium 90以上用的 3.3 Volt 的CPU能量比較符合環保標

準。而比較便宜的Pentium 60則用的是5伏特的CPU，而且速度上也比較慢！另外，記憶體的配置也是十分重要的考量因素。無疑的，下一代的遊戲程式必然是在Windows下執行，而下一代的Windows 4.0 也就是俗稱的Chicago很可能至少要求8MB以上的 RAM ，甚至有傳聞是16MB以上的記憶體！此外，對遊戲玩家而言，倍速甚至四倍速的光碟機絕對是不可或缺的。至於硬碟的話是可以不必太大，因爲大多數程式都在 CD-ROM上面了，不過 540MB 到1GB大概也是未來趨勢。大家一定覺得目前無法負擔如此高的配備系統，其實筆者目前也買不起如此這般的系統。但是像如今電腦價格下跌的程度看來，到了明年初，大概隔壁的小妹妹也會買一台來玩GAME了吧！不過無論如何，多注意未來趨勢的變化總是比較好。好了，我們再爲各位報告一下： AC-CESS 公司的年度鉅作「Under A Killing Moon」終於在 10 月中推出了。正如筆者上次提到的，在本片中共包含了四張光碟片！這是有史以來遊戲史上最“胖”的遊戲了吧！而且全美最大的錄影帶租售連鎖店「Blockbuster Video」也十分看重「Under A Killing Moon」(以下簡稱 UKM)，因爲他們將破天荒地預備把 UKM 像一般錄

Under A Killing Moon







影帶一樣地「出租」給一般使用者呢！我知道大家心中一定感到懷疑：竟然有“出租”電腦遊戲的事情？？？難道他們不怕被盜版嗎？其實仔細想一想：有人會盜版4張光碟片，含有超過2GB的遊戲嗎？根本不可能的！而且就算你買合法版本也不到 70 美元，也就是低於 2000 台幣的售價，可以買到4片超高水準的遊戲光碟；到那裡去找比這個還合算的買賣呢？在 UKM 中也起用了多位好萊塢的名演員，像是James Earl Jones、Margot Kidder、Brian Keith以及Russell Means等等；這種利用人眞人錄製的遊戲將使 UKM 呈現生動的氣象！不過ACCESS宣稱引用這些名人做爲故事的角色並不是因爲這些人有名，而是因爲這些人的演技十分適合 UKM 的故事情節！親愛的讀者們：你們相信嗎？筆者對此點聲明是抱持著懷疑的態度。ACCESS也是十分瞭解到要知己知彼才能百戰百勝，所以對於目前市場上其它的對手也是十分小心的。因爲它們的目標是要把UKM設計成另一個遊戲史上的里程碑。由於前一次重要里程碑是「第七位訪客」，ACCESS也針對許多缺點進行補強的工作。在此筆者特別告訴大家一聲：「第七位訪客」的續集「第 11 個小時」的發行日期已決定延至 1995 年初了。到時候不知道是否會有驚人之舉？(例如發行 10 張光碟片？)不過反正大家現在可以玩 UKM ，相信 UKM 也會夠你玩一陣子的了。UKM 的首席設計師Chris Jones強調：在「第七位訪客」中，四周景物大多是華麗的佈景，沒有什麼生氣的樣子。但 UKM 的所有景物都讓玩家感到眞實的立



體感。值得一提的是：這位首席設計師 Chris Jones 也就是那個扮演 UKM 中主角 Tex Murphy 的人！（看樣子好玩的事都給他一個人全包了！）筆者稍微玩了一下 UKM ，整體的感覺實在棒透了。畫質、解析度及許多選單介面都比「Link Pro 386」更棒！再加上只要按下〝Alt-C〞就可以抓下心愛的畫面，筆者眞是感到太完美了！但是想要充分享用這一款酷斃了的遊戲，代價也是高得驚人！雖然386DX25以上加上 4MB 記憶體就可以玩，但是不但慢而且畫質會失眞，許多音效完全聽不見。想要有中等流暢度至少必須有486DX25以上加上及8MB的記憶體就可以玩，但是由於依然必須利用硬碟替代記憶體的在不少時侯依然無法盡興。所以想眞正充分地享用 UKM，則最好有 Pentium 的機器及 16MB 以上的記憶體！（這是ACESS說的！）有以上配備的讀者可不可以拜託一下，通知筆者一聲。筆者可不可以帶著 UKM 去你家〝爽〞一下？（來信請附眞實姓名，及近照。無誠勿試！）



接下來，想要爲各位介紹的是曾經名譟一時的「Railroad Tycoon」（鐵路大亨）的續集「

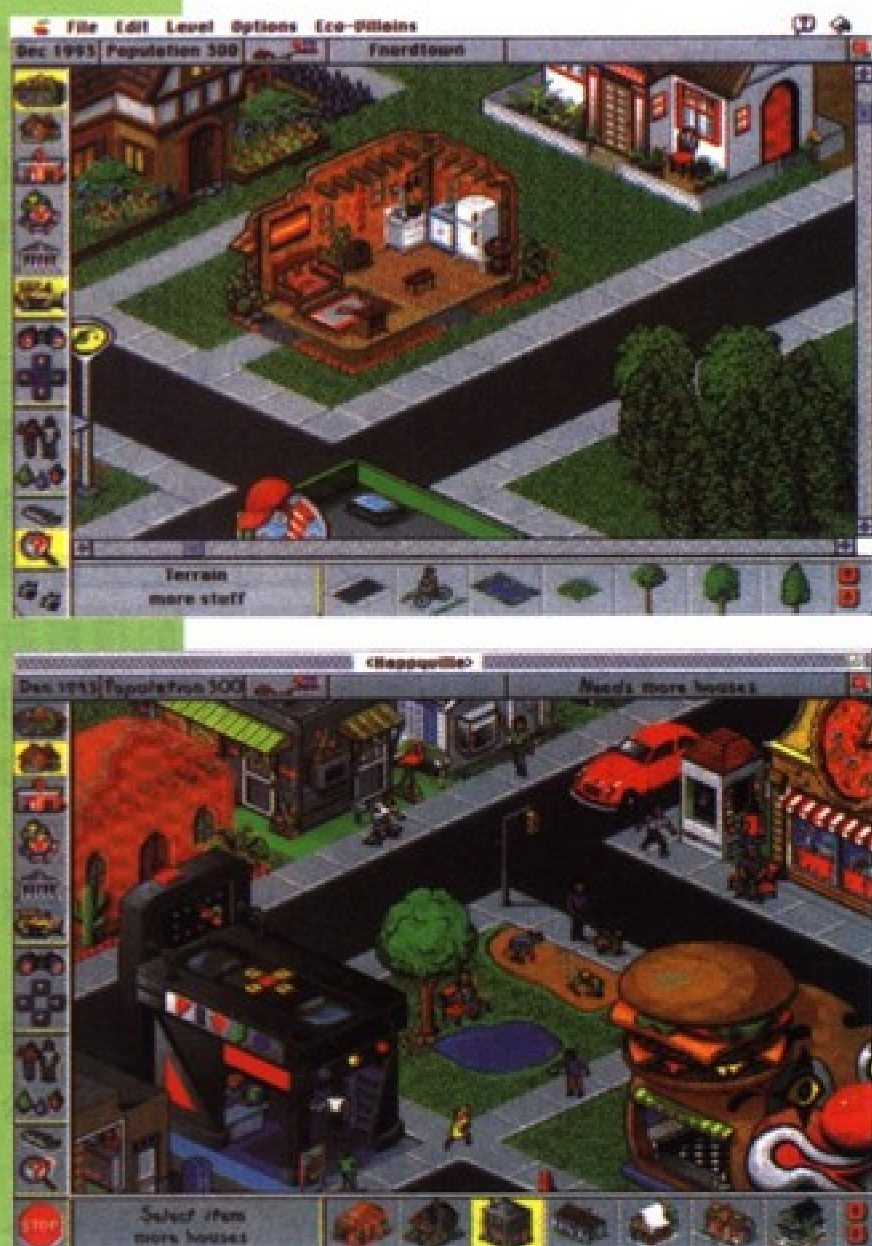


Transport Tycoon」（運輸大亨？）（以下簡稱 TT ）。Micro Prose這一款新 Game 說起來長得實在太像SimCity 2000 了。這一次 TT 將帶給玩家高畫質的 640 × 480 及 256 色的 SVGA 畫質。而且這一次也將不只是以鐵路爲主，而是以運輸系統爲藍本。玩家不但必需要設計並建造整座運輸網，並且得顧到維護的責任。此外，玩家除了本身城市的交通運輸網之外，也得要在鐵路及空中交通上下功夫；因爲和其它城鎮的交通運輸也是十分重要的！其實說穿了，這就是一個模擬交通部長的遊戲。在模擬城市系列十分走紅的時侯，再加上DOOM及仿製品充斥市面的時候，不知道 TT 是否可以再創以往的高峰。遊戲一開始是把背景放在離現在不太遠的過去，目的是讓玩家在 100 年的時間內建立一個運輸帝國。正如前面提到的：玩家必須一開始設計並建造公路及鐵路系統，然後購買不同需求的車輛或航空器以便載客之用。而當時代漸漸進步之餘，您也必須依實際的需要及財務許可的情況之下汰舊換新！當然啦！遊戲中其它由電腦控制的因素，像是工業發展情況、人口密度、老百姓的生活品質等等各種的指數也都是玩家不可不參考的資料！筆者手上剛好也有一份 TT ，相信大家也能搶先看到它的面貌！總之， TT 是一個十分不錯的模擬遊戲，再加上前一代的遊戲也是十分受人好評，相信大家也會喜愛 TT 才是！喜愛模擬城市系列的玩家可千萬別錯過了！

介紹完了 Transport Tycoon 又使得筆者感到不得不爲各位介紹一下另一款模擬類遊戲。這一個叫 Sim Rainforest （模擬熱帶雨林）的遊戲則是 Maxis 公司的作品。相信大家對 Maxis 公司是絕對不會感到陌生的才是。正如以往 Maxis 公司所發行的模擬類遊戲所採取的一貫設計理念，

Sim Rainforest（以下簡稱 SR ）也是把全能上帝的能力交給玩家，和Sim ××××系列其它遊戲不同的是， SR 中玩家掌握許多自然的資源，而非人工的技術。這一次您必須爲了整個島的生態及其它福祉進行長遠的規畫！另一個 SR 獨到之處是： SR 是第一個本系列中外包給其它公司製作的遊戲。原來 SR 的設計、策畫、到程式設計等都是一家叫「 Intelligent Games 」的公司一手包辦的。在許多衛道之士大聲疾呼要減少遊戲暴力與兒童不宜的內容時， SR 更爲目前的遊戲市場注入了一劑清新而健康的內容！玩家可以從玩 SR 建立起環保的觀念，更可進而瞭解天然力量之偉大與無情。例如玩家必須時時注意維持各項生態的平衡，又得防範颱風，颶風及海嘯等天災帶來對生態環境的種種破壞及影響等等。想想看：想要在大地自然地運作之下，維持一片淨土都不容易了，大家又怎麼忍心去破壞自然生態呢？ SR 眞不愧是一個主題健康，內容正確的遊戲呀！其中也包含了許多稀有生物的許多資料，相信想寓教於樂的玩家們都不願錯過它的！ Maxis 本身的產品則有筆者曾在過去專欄中介紹過的 Sim

Sim Town



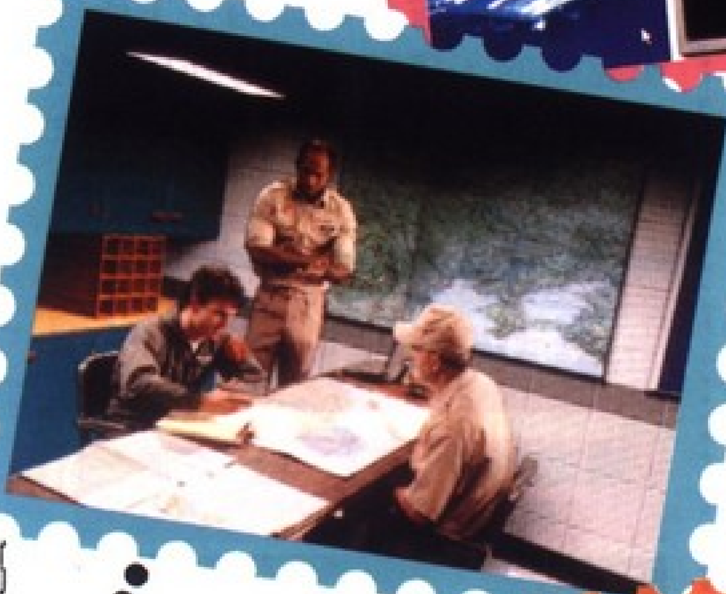
Town 以及 Sim Tower 等等。 Maxis 眞是設想得十分周到，因爲不同興趣的人都可以各自沉溺於自己模擬的世界裏呢！

上面提到了幾個不錯的模擬類遊戲，這多是屬於幻想式的，此外，還有Microsoft 出的 Space Simulator也十分不錯；筆者寄回去也有一陣子，相信大家也在其它特約作家的介紹下見到了它的廬山眞面目了吧！所以筆者在此也就不再多談它了，可是卻想提一下 Spectrum Holobytes 公司預定要在明年才出的「 FALCON 4.0 」。相信玩過 Falcon 3.0 的讀者應該也不在少數；因爲不少玩家從小就不斷看過頌揚空軍飛行員事蹟的電影，所以每當遊戲公司一出這一類的飛行模擬遊戲時就十分受歡迎！ Falcon 4.0 目前依然是在發展中，對於許多細節部份並沒有一個明確的定案，但大方向是維持以往的優良傳統。因爲 Falcon 從 1987年首次發行以來，至今七年多，其間包含 MiG-29以及 Hornet ： Naval Strike Fighter 的強大陣容共計賣出超過 70 萬套！所以在構思 Fighter 4.0 時當然不敢不把以往的優點保持下去！據說 Falcon 4.0 將只發行光碟版；爲了得到適當的流暢度及滿足感及標準模式的解析度要求玩家有 486DX33 或 486DX66 的CPU；但是想要達到眞正完美的地步的話則非 Pentium 系統不可。此外，在 Falcon 3 中沒有，而準備應玩家要求加入的則是一個親和性高以及穩定性強的網路上的對戰模式。不過東西一上網路問題就比單機時麻煩很多倍，所以這家公司也只承諾把這些問題優先考慮。至於最後的產品是否眞的會包含完整的全功能網路對戰模式介面就要看大家對此要求的殷切程度及技術的困難度而定了！目前他們放了更多心力在 Falcon 4.0 的立體技術中。據說他們爲了使 Falcon 4.0 能在視覺上能有更完美的眞實感，特別引入了另一個叫「 TOP GUN 」的遊戲爲 Falcon 4.0 把 3D 的技術問題先行解決。這個叫 TOP GUN 的遊戲也就是根據多年前 Tom Cruise（湯姆克魯斯）的電影改編而成的，玩家就是要扮演這位令女性傾倒的帥哥駕著 F-14 雄貓戰鬥機。在感覺上會和大多同類型遊戲類似，但是操作介面則比發展中的 Falcon 4.0 簡便不少。良心的建議是：想眞正無拘無束地玩 Falcon 4.0 的話，最好先熟悉一下 TOP GUN ，否則不易上手的話，玩起來就沒什麼力了！不過目前看來不到明年中 Falcon 4 是不會輕易發行的，有趣的是 Spectrum Holobytes 也正在爲 Falcon 5 構築藍圖了。不曉得這是不是太誇張了些？



US Navy Fighters









若是讀者覺得等 Falcon 4.0 實在等不及了的話，倒是有另一個十分不錯的作品可考慮一下。由 Electronic Arts 公司製作發行的「US Nary Fighters」（以下簡稱 USNF）將是一個宣傳不多，但潛力十足的一款新 Game 和 Falcon 4.0 不同的是 USNF 主要以各項戰略爲主而以模擬立體空戰爲輔！它一共包含了五十個任務以及一個任務產生器，主要是以後冷戰時期美國海軍的飛行員所執行的任務爲主。目前它雖然快發行了，可惜筆者手頭上有關 USNF 的東西不夠，也許下次再爲各位仔細地介紹。只想提醒一下大家，模擬飛行類眞的是一塊大肥肉，難怪全力發展3DO及光碟產品的 EA 公司也插一手了。同樣的，USNF 對硬體配備的要求也是十分高！看樣子，不想想辦法升級是玩不下去了！

接下來要爲各位報告的也是一個資料不多，但非告訴大家不可的遊戲。這就是鼎鼎有名的 Ultma（創世紀 8）系列的第九代的研發消息。Ultima IX-ASCENSION 是繼創世紀 8 的失敗後起死回生的作品。正因爲創 8 是創世紀家道中落的開始，創 9 是否能扳回失去的面子就要看看它是否能抓住玩家們的心了。當務之急當然是要一改創 8 的前非；原本創 8 在設計之初是想能比以往賣得更好，所以改變了許多以往創世紀中的一貫傳統，於是美德（Virtues）變了質而聖者也不再聖潔了！玩家們也就而怒聲載道了，創 9 的設計小組深切地瞭解到上一版的重大缺失，特別強調：創世紀系列和其它以怪力亂神爲主的角色扮演遊戲間最大的不同點就是創世紀系列中的聖者要追求各種美德。其它 PRG 強調的是各種法術、體能等的指數的同時，創世紀系列則以衡量高潔的品格爲主。（我想他們的意思大概是說：玩創世紀的孩子不會變壞，但其它RPG的話他們就不敢說了！）所以在創 9 中這也是必須回歸的要點。此外，創 9 將只在光碟片上發行，因爲不在光碟片發行的話，就算品格再高尚也恐怕無法和其它遊戲對抗了。創 9 也將是第一次要從 Windows 3.1 或 Windows NT 中執行的開始！顯然在視窗下執行的遊戲必然要成爲日後的趨勢，也希望國內各廠家也能儘快調整腳步。否則等到 Windows 4.0 一出，大家只剩下美國的遊戲可以玩，那筆者可消受不了啊！唉！沒想到以往還要靠 Voodoo 記憶管理程式來奪取整台系統資源的創世紀也不得不向 Windows 俯首稱臣了！最後提醒一句：創 9 的故事緣自創 4，所以你若是漏掉好幾集也一樣可以玩創 9！

其實還有好多想爲各位報告，可惜明天一大早要去開會，今天禮拜六郵局只有開到中午，所以現在若是不提早結束的話，恐怕會有問題了。筆者只好在此心不甘，情不願地停筆了。正如上一期中答應讀者的，讀者將儘量在下一次爲各位介紹 Microprose 及Spectrum HoloByte公司的狀況及計畫，尤其是 11 月 18 日 Star Trek 的新一代電影就要首映更爲許多 Star Trek 相關的遊戲的聲勢推到了最高峰，所以下一次將爲各位做更進一步的介紹。筆者也在此預祝各位佳節愉快。我們下次見！



GAME 熱報

/L.Y.C



陰暗的標題畫面，表達出遊戲中風雨欲來的詭異氣氛

最近MIRCOPROSE一連推出了不少遊戲強打，如最近廣受好評的『幽浮』（X-COM），以及在國內即將推出的『殖民帝國』（COLCNIZATION）等，讓不少玩家玩得昏天暗地，暈頭轉向。沒想到MIRCOPROSE猶不放鬆這些玩家的神經，再趁勢推出了『魔法大帝』（MASTER OF MAGIC）。就英文標題而言，它應該是屬於『銀河霸王』（MASTER OF ORION）的第二代，但是就其內容而言，倒像是綜合了『文明帝國』及『戰神』的策略遊戲。因爲它的建造城鎮、開拓疆土的策略介面與『文明帝國』極爲相像，而英雄的探索及部隊的成長，與『戰神』也有不少類似之處；再加上新型的45度角立體戰鬥介面，使得『魔法大帝』在國外甫推出，就成爲相當熱門的遊戲之一。

在魔法爲主的兩個世界中稱帝

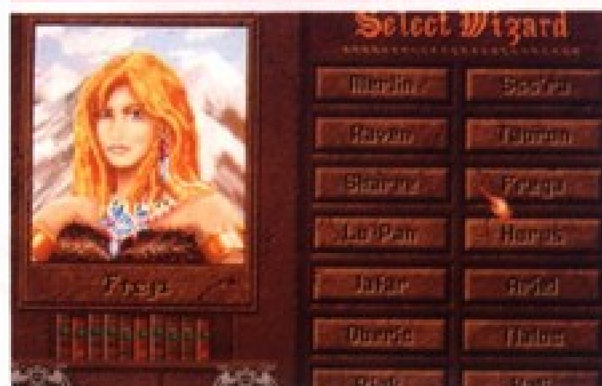
即將統一兩個世界的一代女帝，還不錯吧！



在『魔法大帝』中，你（妳）扮演的是某一個種族的首領，同時也是一個具有強大能力的法師。在這個一體兩面，各種魔法與怪物充斥的Arcanus 及 Myrror 這兩個世界中，你必須領導底下的子民，來開拓整個帝國的疆域，進而稱霸這兩個世界。但是在這兩個世界上，也有其他與你一樣野心勃勃的法師，他們也會領導其種族與你對抗，所以你還得征服其它的種族及各種阻力。這些麻煩有些是你的手下所無法克服的，這時你就得利用你的強大法力，爲你的稱帝之途清除這些障礙。

選擇你所扮演的角色

這個漂亮！好，就是妳！當我的……代表！



自行創造心目中的大法師－好像有點奇怪……



在遊戲一開始時，你得先選擇難易度、對手數量、世界規模及魔法力量的影響程度。隨後你得從十四個法師中挑選出你所要扮演的角色。這些法師都擁有不同的法術技能及特殊能力，他們的能力將會決定你在遊戲中的表現。當難易度在普通等級以上時，如果你對這些法師都看不順眼的話，也可以自行創造屬於自己的法師，並決定他的法術技能及特殊能力。當你決定扮演的法師之後，再決定你所要領導的種族；如果你有某種特殊能力時，還可以使用另一個世界的某些種族。在遊戲中一共有十四個種族，每個種族都有其特色，不僅能建造的建物都有所差異，而且能生產的部隊及能力也都有相當大的不同。當你一切都確定了之後，便開始進入遊戲。

魔法大帝

建設你的城鎮以壯大實力

進入遊戲之後，你的首都會直接建造在某一個位置。這時你可以由城市的資料顯示畫面中，來察看城市目前的外觀。當城市在草創初期，你所看到的，很可能只有一片土地及幾棟房屋而已；不過隨著你的刻意建設及時間

爲自己的老窩取個好名字，以討個吉利



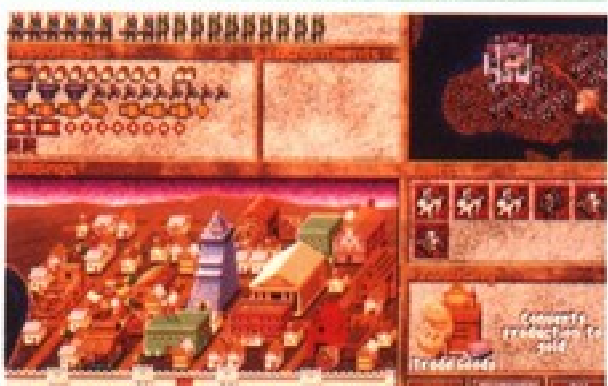
哇……好多城市！我剛剛是要找那個呢？

The Cities Of Sss'ra

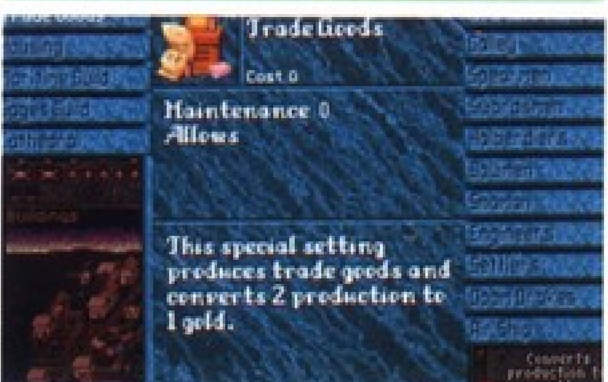
Name	Race	Pop	Gold	Prd	Producing	Time
Sorin	Draconian	18	31	34	Trade Goods	1
Zho	Klackon	21	4	15	Housing	1
Nottingham	High Men	17	10	28	Housing	1
Mecca	Nomad	5	5	5	Trade Goods	1
Cornwell	Halfling	9	5	8	Trade Goods	1
Oxford	High Men	7	3	4	Trade Goods	1
Dover	High Men	6	8	6	Trade Goods	1
Lizard Caves	Lizardmen	6	8	10	Trade Goods	1
Issene	Nomad	10	13	6	Trade Goods	1

Zho

可惜建在海邊，不然城市的規模可以更強盛的



還有什麼東東可以建造的呢？



噫！速度快又可參加作戰的飛船，趕快造艘艘吧！



沒錢怎麼辦？加重稅賦吧！不過得小心人民翻臉哦！

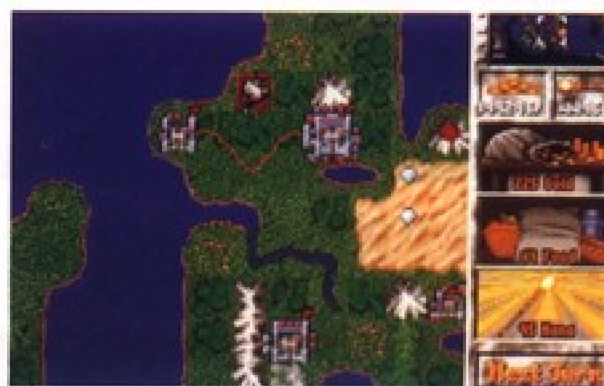


的演變，城市中的各種建物會逐漸地建起，並逐漸地繁榮壯大。在遊戲中，一共有 35 種不同型式的建築物，這些建築物都有獨特的作用，例如穀倉（ Granary ）可以增加食物的儲藏量及人口的成長速率，戰技學院（ War College ）則可以讓所有新生產的部隊成爲老手級（ Veterans ）的精良部隊。妥善地規劃並建設這些建築物，可以有效率地逐漸擴張你的城市。你也可以指派工程部隊，在城市之間建設道路，以增加部隊在城市之間的流通速率，以及經由貿易所得的收獲量。當你的第一個城市已經成長到一定的規模之後，也可以製造殖民馬車到其它地區，建設新的前哨站，並發展成另一個城市。

兩個世界的各種地形、建物及法力節點

Arcanus 及 Myrror 這兩個世界的地形，在外觀上有些差異，但是基本上的本質仍然是相同的。而地形對你的城市發展，有相當大的影響：如草原可以增加食物的收成，而山脈雖然沒有食物的收益，但是卻能增加製造產量。因此選擇適當的地方建設城市，可以是相當重要的一件事哦！

風景優美的 Arcanus 世界



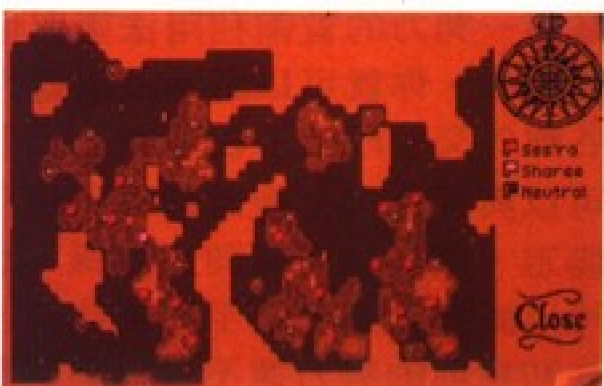
略顯荒涼的 Myrror 世界



查查城市附近的地形狀況吧！



這就是世界的整體地圖！



除了一般地形及城市之外，在廣大的土地上還散佈著許多不同的建物及法力節點。通常這些地方都擁有各種豐富的寶藏及特殊事物，但是大多數也都隱藏有危險的怪物守護著。如果你的部隊能夠擊敗這些守護者，那麼你

就可以儘情搜括該地所埋藏的豐富財寶哦！另外法力節點中也擁有強大的法力能量，如果你利用某些方式的話，將可以汲取其內的力量引爲己用。

外交手段及策略

唉喲？面露兇光的龍人想與我打交道？



大哥？我們先來個互不侵犯協定如何？

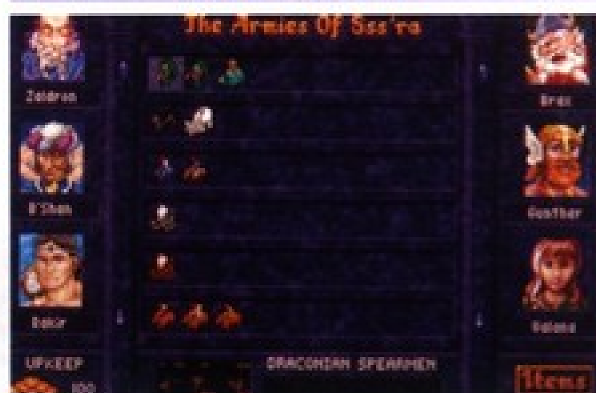


當你在發展壯大的期間，難免會與其他勢力碰頭打交道，這時根據你的勢力強弱及態度，他們對你的反應也將會有所不同。當某一勢力的首領利用法術與你通話後，你就可以開始跟他進行各種外交手段了。在基本上，你可以與其他勢力簽定起互不侵犯協定，或是建立起同盟關係，也可以威脅利誘，甚至交換法術。在初期你的勢力還不足以壓倒群雄時，設法與其他勢力建立起良好的關係，將可以幫助你減少這些勢力的威脅。

建設強大的軍隊征服敵人

當你在發展國土的期間，不僅要逐漸探索整個世界的狀況，也需要防範其它種族或中立的部隊前來騷擾你的勢力範圍，因此

好多部隊呀！先將幾個吃閒飯的炒魷魚再說！



龍人戟兵前來應徵工作？被你們龍人族放逐了嗎？



難得一見的惡魔王，牠還會召喚其牠惡魔哦！



建立強大的武力，是個相當必要的手段。依據剛開始時所選擇的種族類別，你可以在城市中建造出各種不同的部隊；在這多達４２種的一般部隊中，他們的戰鬥能力將會有相當大的不同：例如飛船（ Air Ship ）可以搭載其它部隊在空中行動，並在戰場中以巨石攻擊遠方的敵人；牧師則可以施魔法彈攻擊敵人，或是使用醫療法術這些部隊隨著戰鬥的經驗及時間的增加，也會獲得經驗值，而升級成更優秀的精良部隊。除了這些正規部隊之外，你還可以召募到一些特殊的部隊，或是以魔法召喚共多達４４種的怪物來加入你的軍隊中。一開始時，每個法師都只能召喚到魔法精靈（ Magic Spirit ）；但是隨著所學到的召喚法術之增加，你就可以增加更強大的怪物，如巨龍（ great Drake ）、大天使（Arch Angel ）甚至可怕的惡魔王（ Demon Lord ）等。

英雄的召募與探索

各堂英雄齊聚一堂



再來幾場戰鬥，這位老伯就可以成爲最高級的英雄了



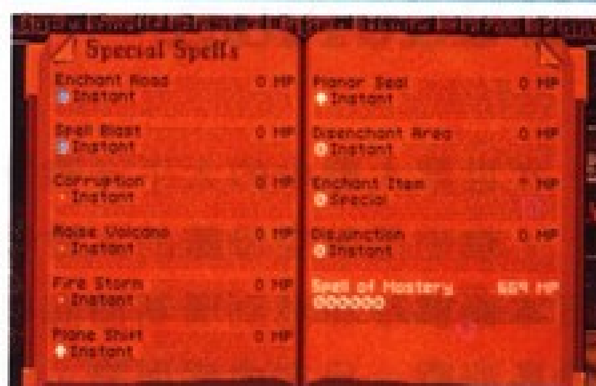
除了一般或召喚來的部隊之外，還有一種部隊是相當重要的，那就是英雄（ Hero ）。英雄通常是在某個洞窟、廢墟或地下迷宮中所救出，或是自行出現接受召募；不過你也可以施展某些法術，來直接召募這些特別的人物。英雄與其他部隊最大的不同，便是他可以裝備各種武器、防具或魔法物品，而大幅提升其能力。在遊戲的後期，一個身經百戰的英雄，通常是你的軍隊中的主力；而能力極強的英雄，更可以單獨對抗千軍萬馬，衝陷敵陣如入無人之境。每個法師最多只能召募六個英雄，所以如何在衆多的英雄之中挑選出你的愛將，可是一件不簡單的事哦！

法術的研發及施展

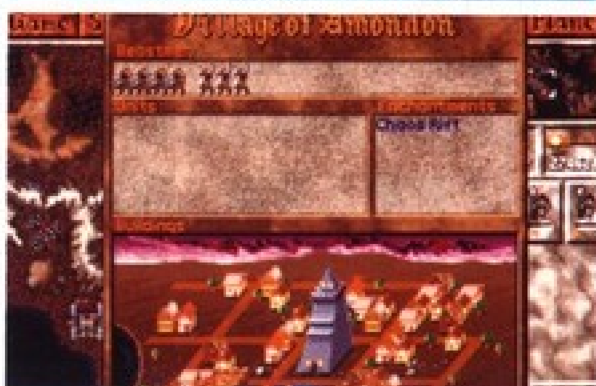
法術的研發可是相當重要的哦



哈哈！有這麼多法術可以施展



在首都施下混沌裂縫法術，看你能撐多久？



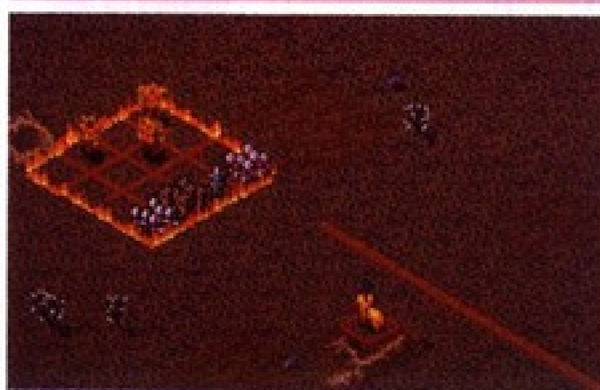
看我最強大的末日禁咒！



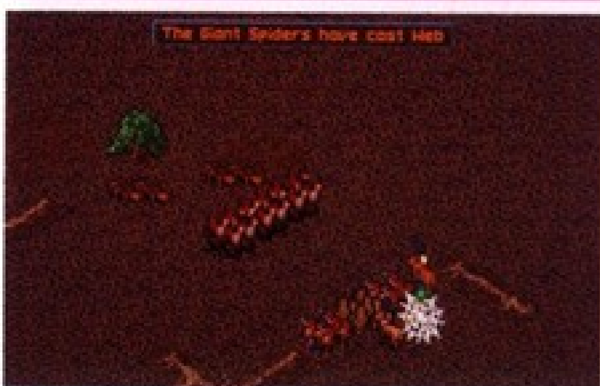
既然稱為『魔法大帝』，那麼遊戲中自然是少不了法術的。這些法術相當於『文明帝國』、『銀河霸王』的科技，其地位及影響力都是相當重要深遠的。在『魔法大帝』中，每個法師的法術都需要後天的研發，才能夠陸續增加；而該法師往後所能研發出來的法術種類，則是根據其法術系別及所擁有的法術冊之多寡來決定。在『魔法大帝』中，一共有下列系別的法術：生命系（Life）、死亡系（Death）、混沌系（Chaos）、自然系（Nature）及幻法系（Sorcery）；再加上共通的神秘系（Arcane）法術，一共有六大類。在這多達兩百多種的法術中，又分為召喚、城市、部隊、地區、戰鬥及特殊等各種型式。如果能善用法術，你就可以順利地擊敗比你更強大的勢力，取得霸主的地位。

精彩細緻的戰鬥畫面

英雄單槍匹馬獨闖虎穴



巨蜘蛛的蜘蛛網將英雄困住了



比起其它同性質的策略遊戲，『魔法大帝』在戰鬥的表現上算是相當不錯；不僅採用了立體感十足的斜向 45 度角的介面，而且在部隊戰鬥及施展法術的動畫表現上，也都相當細緻出色。像召喚部隊出現時，地面還會出現一個發藍光的魔法陣；而施展不同的攻擊法術，也都會有不同型式的攻擊動畫。加上製作不錯的音效，以及具體而微的地形地物，可說是將整個戰鬥的氣勢，完全地表達了出來。

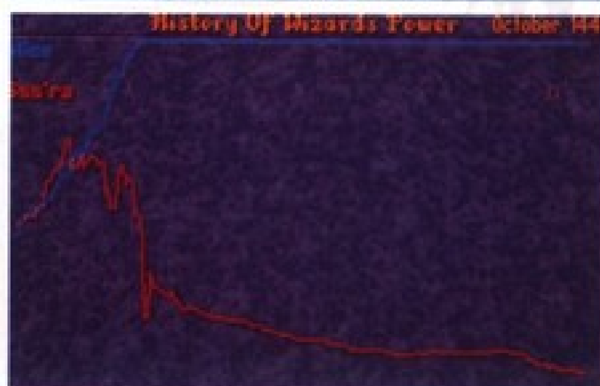
便利的操控介面及線上查詢功能

在滑鼠盛行的今日，『魔法大帝』除了輸入英文字母之外，所有操作控制幾乎全部都可以用一支滑鼠來控制，對習慣滑鼠的玩者而言，可說是一大福音。另外在遊戲中為了方便新上手的玩

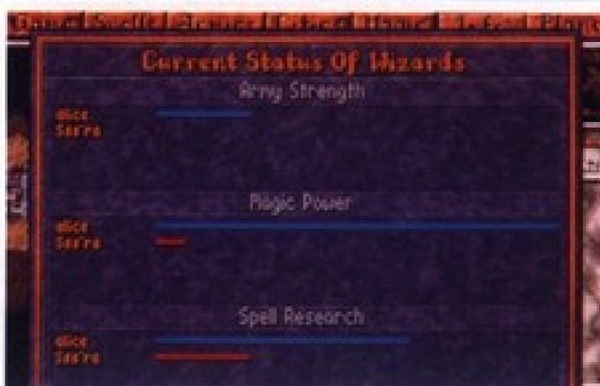
方便無比的線上查詢功能



勢力的興衰可是很殘酷的，你就一邊涼快吧！

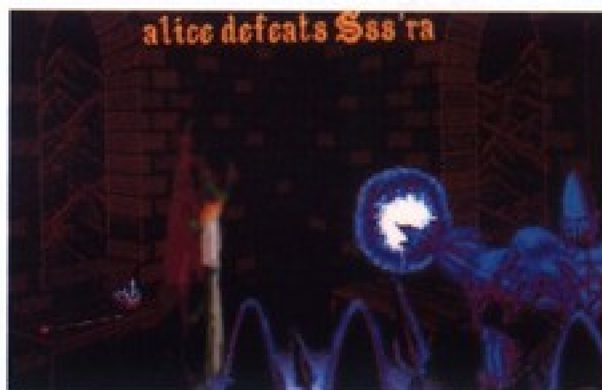


不好意思，我各方面都遙遙領先了！



者，具有可以隨時查閱的線上查詢功能，如果你在遊戲中對某項圖形、名稱或功能不太清楚時，可以將滑鼠游標移到該圖形、名稱或功能的上面，再按下滑鼠右鍵，螢幕上便會出現有關該圖形、名稱或功能的詳細介紹。

不要再做無謂的抵抗了！安息吧！



兩個世界都掌握在我的手中了……

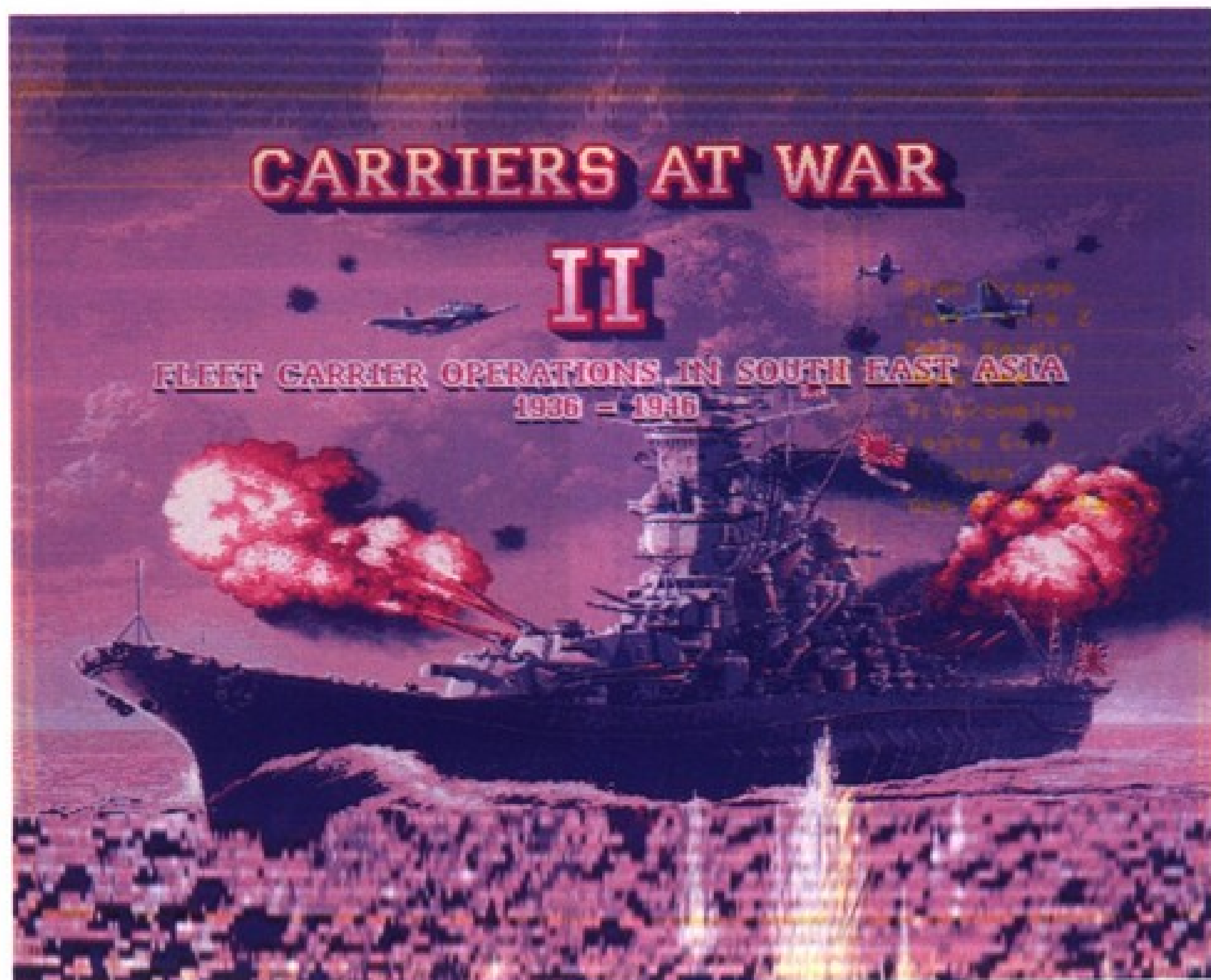


整體而言，『魔法大帝』成功地結合了『文明帝國』及『戰神』的特色，並營造出新型態的策略遊戲風格。率領你無堅不摧的大軍，盡情施展你強大的法力，為統一兩個世界，成為一代大帝而戰吧！



GAME熱報

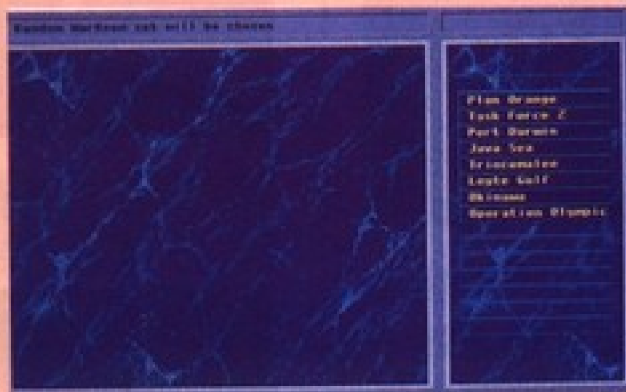
/Guderian

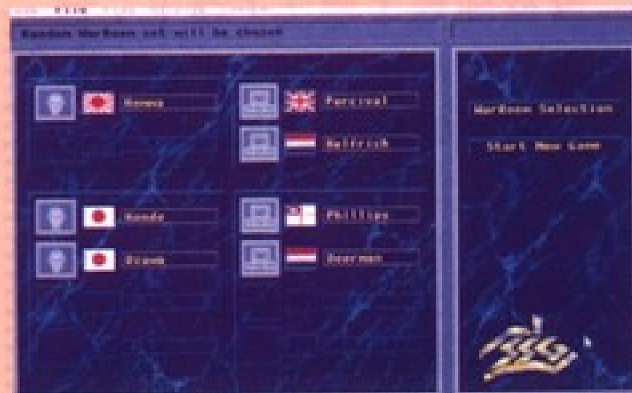


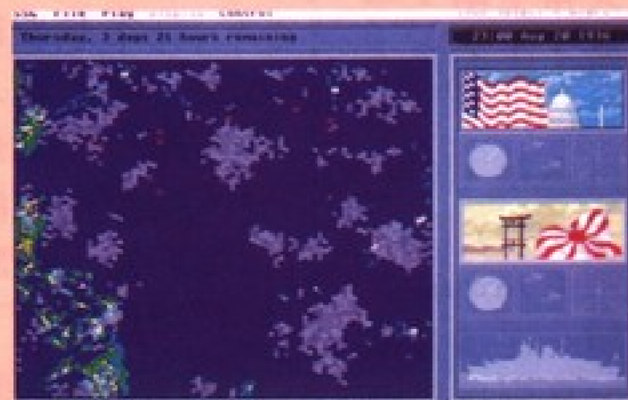
二次世界大戰中的太平洋戰爭，幾乎是航空母艦的大會戰，自日本偷襲珍珠港到珊瑚海海戰、中途島海戰、日本由盛而衰，終於爲其攻勢畫上休止符。正是〝瓦罐不離井邊破〞、日本人靠航艦偷襲起家，卻終毀在航艦手上。海戰雄風Ⅱ延續原來的操作介面，但把劇情加入了英國、荷蘭、戰區，就不僅只侷限在太平洋，而延伸到了東南亞以及印度洋。這可說是二次世界大戰中亞洲部份的完整航艦作戰，喜愛航艦作戰的玩家，可以品嚐不同國家的海軍武力，並在戰鬥中尋求光榮，這便是海戰雄風Ⅱ的精神所在了。

❶ 劇情

首先介紹橘色計畫，這是一個計畫而非實際戰役，架構在以戰艦爲主力部隊，而航艦是偵察部隊的定位上。因此如何在戰艦對決上取得勝利十分重要，航艦上的機型是很古老的，因此戰力並不強大。而 Z 特遣隊則是威爾斯親王及卻敵號對抗日軍飛機被擊沈的故事（原先護航的空母因故未實際出現的悲劇）。爪哇海則是荷蘭未完工的四艘戰鬥巡洋艦之二對抗日軍航艦的虛構情節（加入英國一艘航艦護航）。達爾文港也是虛構，由日本陸海軍航空隊加上陸戰隊，準備進攻澳洲北部的達爾文港（實際因陸軍反對印度洋作戰而取消）。Trincomalee 則是印度洋作戰中日本和英軍的對抗，由於日軍目標是摧毀可倫坡的英軍而非佔領，艦隊規模並不太大（大部份日軍陷在中國戰區）。雷伊泰灣是個傳奇的戰鬥，日軍利用航艦引誘美軍戰艦，再以戰艦直撲美軍航艦，幾乎成功但卻以撤退收場。沖繩島是大和號葬身之戰，雖然日軍的雷達較差，但是神風特攻隊也登場了，對美軍而言將是苦戰。奧林匹克作戰則是不實際的作戰計畫，要不是原子彈而終止了進攻日本本土計劃，想必會有相當數量的航艦受損。





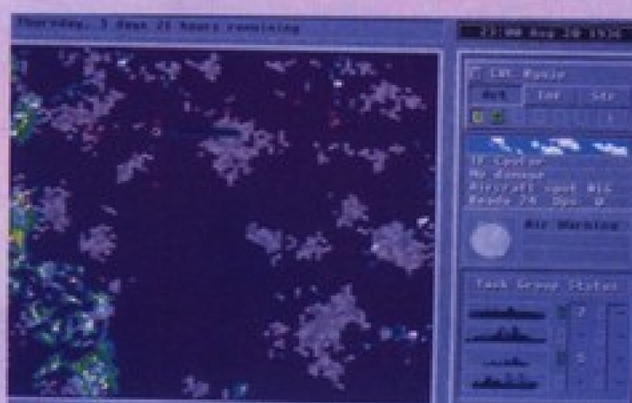


❷ 兵力及勝負

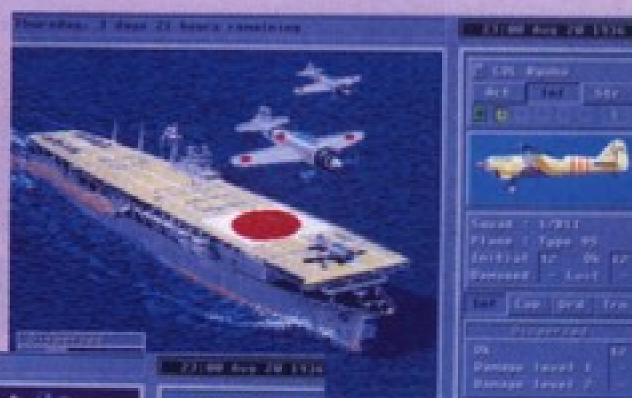
武力有陸上機場的偵察機、戰鬥機、俯衝轟炸機、魚雷攻擊機、大型轟炸機等，以及航艦上的機群，另外就是大大小小的戰艦，空母

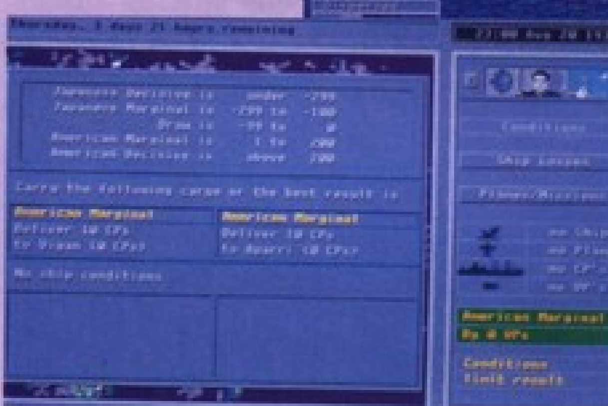
海戰雄風2

、巡洋艦、驅逐艦、潛艇，及運輸船。遊戲主要是航空兵力作戰，水面作戰除非是雙方決定砲擊，否則很難追上對方，但是受傷而降低速率的船隻，可能就比較可能逃不掉了。對陸上



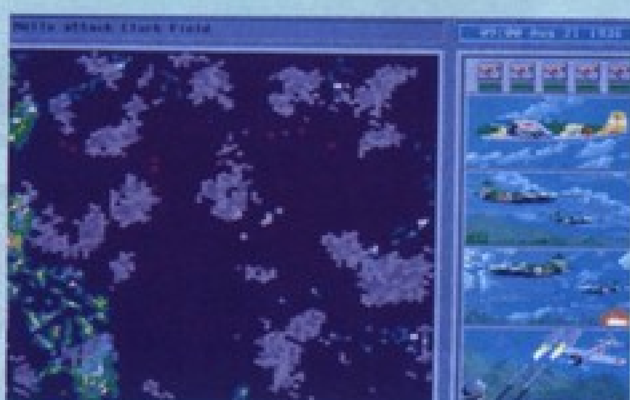
機場的攻擊，可以在夜晚出發來個拂曉攻擊，然而對海上的艦隊而言，夜晚容易失去接觸，因此很難突襲，大部份只有白晝攻擊的份。分數有計算擊沈擊傷敵人船隻及飛機數量，也有運補成功及砲擊敵人基地的



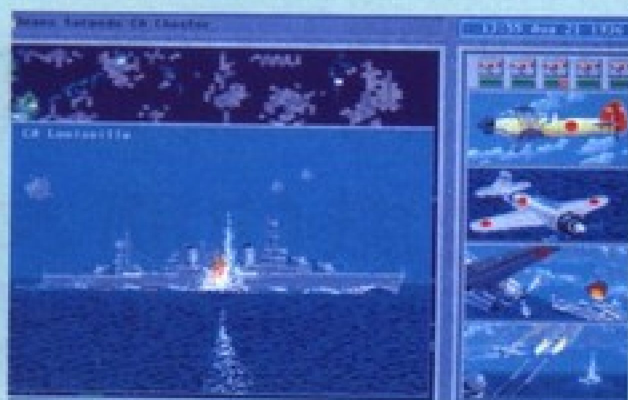


分數，反正儘量重創敵人，並保存我方戰力是致勝要素。

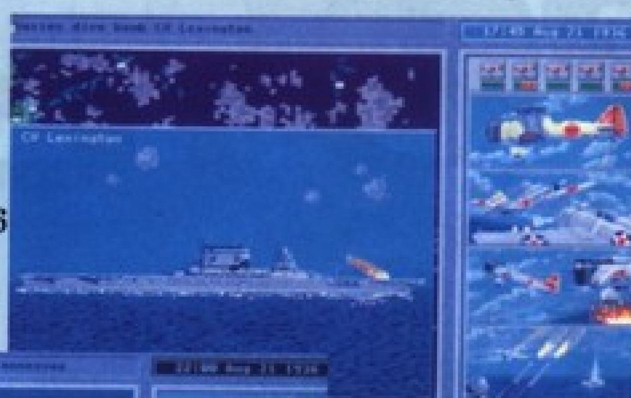
❸ 戰 鬥



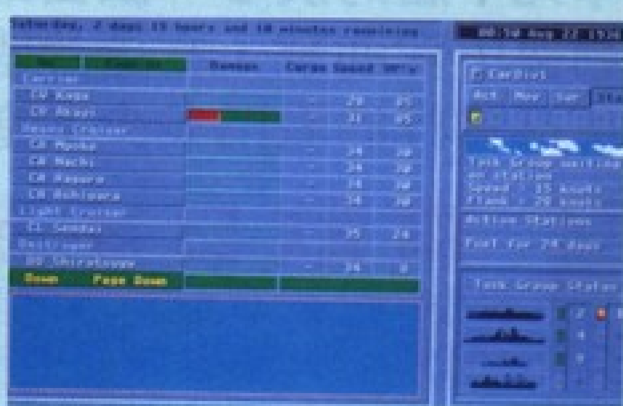
由機場或航艦發出機群可設定到達時間（由出發時間及飛行時決定），至於轟炸或攻擊的命中率，就要看航空隊中的飛行員以及運氣了。有時同一機群卻不曉得集中攻擊主要目標而去



攻擊一些驅逐艦，眞是氣死人了。而戰艦之間的砲擊是以砲口徑大的（理論上射程較遠）先攻擊，因此日軍的14吋砲戰艦似乎比美軍的 16吋砲吃虧，但







砲擊結果往往還是兩敗俱傷。事實上砲擊準確度也很難說誰比較強，這樣設計大概比較公平，可是隊形等戰術因素便無法考量了，眞的是十分可惜。

❹ 結 論

以海戰雄風Ⅱ的畫面、音效來說相當不錯，尤其對飛機、船艦的考據十分用心，感覺十分的好。像是魚雷攻擊機的施放魚雷，俯衝轟炸機的投擲炸彈，特別是炸中之後，火光爆炸硝煙做得很好。不過在水面戰鬥上做得有些死板，雙方就分開列隊，前、中、後三個區隔，白天遭遇永遠是相隔遙遠，根本沒打中就有人開溜了，如果能單獨控制每艘船的射擊目標及航向，那不是比較有意思，來點隊形變化也會比較眞實。除此之外，這的確是很好的航艦模擬遊戲，有前作的玩家一定可以玩得更愉快的，哈！又勝利了。

特動機甲隊 SCENARIO SIMULATION GAME

〈請密切注意12/4～12/12世貿資訊月展二館〉

瘋狂熱賣中！

POWER DoLLS
Detachment of Limited Line Service



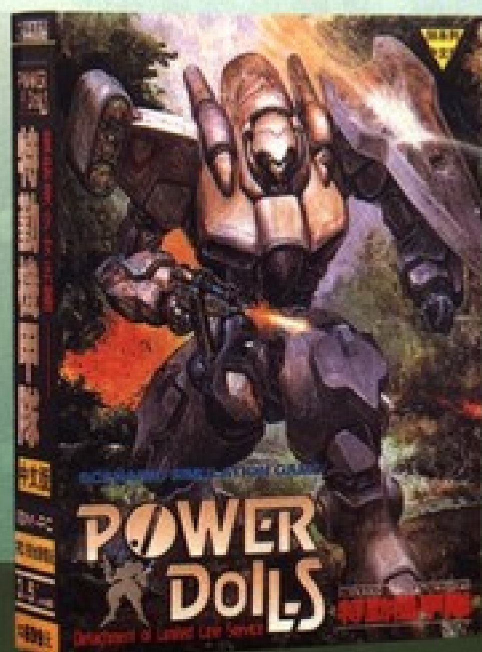




※圖片爲PC/98之畫面

西元2535年，地球殖民惑星發動獨立戰爭，地球聯邦政府派出聯邦正規軍前往鎮壓，殖民惑星歐姆尼政府爲示寧死不屈的決心，派出最強悍的美少女裝甲機兵一特勤機甲隊迎擊，在這片遙遠的惑星戰場上，您將率領這群驃悍的戰鬥美少女進行最後的決戰！

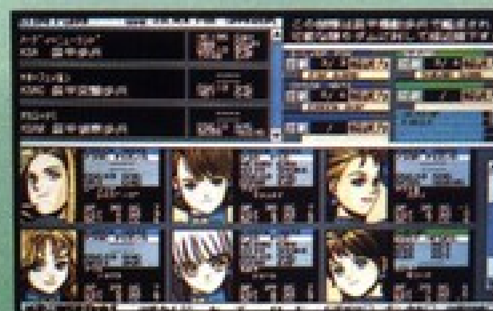
●著作權所有：
(株)工画堂スタジオ



喜歡日本原版遊戲的朋友請注意！

獨家代理 DOS/V 版本與日本同步發行，（日本售價11800日幣，合新台幣3186元）現在購買只要2500元，歡迎利用郵政劃撥洽購。







■主機：IBM PC386相容機種
■記憶體：2MB
■音效：聲霸卡／相容音效卡
■顯示：適用VGA以上

定價：699元

HWAEI 華義國際 HWAEI INTERNATION

郵政劃撥，戶名：華義國際股份有限公司 帳號：18081544，請註明遊戲名稱及通訊地址。
台北市新生北路二段45巷21號 TEL:(02)581-2672 FAX:(02)581-2699 BBS:(02)581-5071

聖少女戰隊

レイカーズ



性感、動人的美少女戰鬪部隊！

邪惡的卡魯邦星帝國派出了大軍征服地球，這項可怕的陰謀被日本鷲羽學園的一個超能力少年——沼田．俊所發現，他召集了另外五名性感動人的美少女對入侵者展開攻擊，保衛地球。想一睹這些美少女的風采嗎？千萬別錯過這部充滿異色冒險的超級遊戲。



森野・玲子　16歲

聖少女戰隊的隊長，也是鷲羽學園的大美女。不喜歡讀書，但對運動却十分擅長。一心一意想往歌壇發展，與男主角沼田．俊的關係十分密切。

倉田・千晶　17歲

聖少女戰隊的副隊長，個性叛逆，與森野．玲子是死對頭，為了討沼田．俊的歡心常作出一些出人意料的大膽舉動。

預定12月上市!!

橘・夏音　16歲

鷲羽學校柔道部主將，攻擊力十分強大，但却是個大近視，所以常吃男孩子的虧。與沼田．俊是青梅竹馬的朋友，因此常受到其它女孩子的忌妒。

森山・由美　16歲

鷲羽學園低年級學生，個性十分可愛，平時常在學園的足球隊中跟男孩子玩在一起，所以對運動十分有興趣。

冰川・美沙　16歲

標準的典型日本式淑女，沉著冷靜、頭腦清晰、功課又好，是對沼田．俊最具吸引力的美少女，對魔法十分拿手，與森野．玲子是相反類型的女孩子。

限　禁止販售未成年者　十八歲以下嚴禁購買

中區總代理：歐首國際(股)有限公司
台中市大墩十街180號
TEL：(04)320-1687

南區總代理：飛福有限公司
高雄市九如二路57號7樓之8
TEL：(07)311-1666



華義國際
HWAEI INTERNATION

魔域傳說Ⅳ
一波斯戰記

想一睹日本排行榜第一名的超級遊戲的風采嗎？這款角色活潑可愛，並具有超高人工智慧的新型RPG遊戲——魔域傳說Ⅳ波斯戰記，一定會讓你嘆爲觀止、大呼過癮。日本吳氏工房耗時一年九個月製作完成，剛推出便在日本造成極大的轟動並瞬間登上全日本PC GAME排行榜的第一名，您一定不能錯過。

著作權所有：KSK（株）

嗎？找華義，就對了!!

戲，全面改版並中文化，讓您玩的順暢又過癮！

超時空要塞 マクロス MACROSS

轟動日本的太空戰略遊戲「超時空要塞—MACRCSS」，即將與您見面了，這部以浩瀚的宇宙爲戰場的戰略模擬遊戲，呈現出太空艦隊作戰的眞實感，多樣的戰鬥方式，變化多端的太空戰鬥機，完全展現超時空要塞無與倫比的風格與魅力！

● 著作權所有：Family Soft

中區總代理：歐首國際(股)有限公司
台中市大墩十街180號
TEL：(04)320-1687

南區總代理：飛福有限公司
高雄市九如二路57號7樓之8
TEL：(07)311-1666



華義國際
HWAEI INTERNATION

紅包一：

玩家金卡

"千餘家折扣用金卡" 陪你歡樂過新年

* 即日起，搶先購買前5000套鋼鐵雄師遊戲軟體者，盒內皆附可整年使用於全省千餘家商店的玩家金卡，既能享受購物優待，又可收藏此電玩卡留念，保證物超所值，各位戰狂準備接招吧！

讓松崗大紅包陪您歡樂過新年！

* 禮多人不怪，買鋼鐵雄師，松崗再送你新遊戲，陪你歡樂過新年，您可在以下軟體中任選一套，計有星際大爭霸、諾瓦風暴、死星戰將、極速天龍、星際大戰螢幕娛樂器....等精彩遊戲軟體，詳情請見盒內說明，千萬別勿失良機呀！

紅包二：

鋼鐵雄師

ARMORED FIST

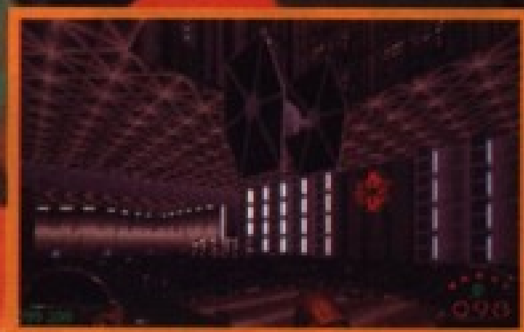
NOVA LOGIC™

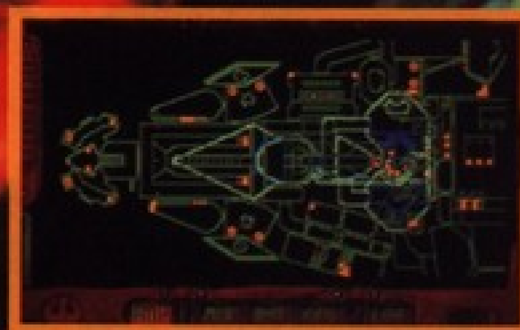
UNALIS

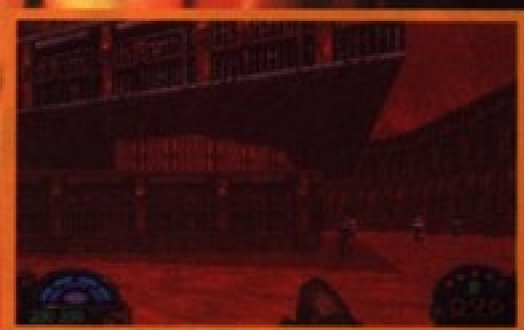
STAR WARS DARK FORCES

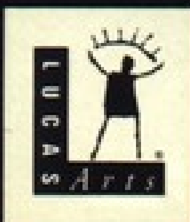
死星戰將

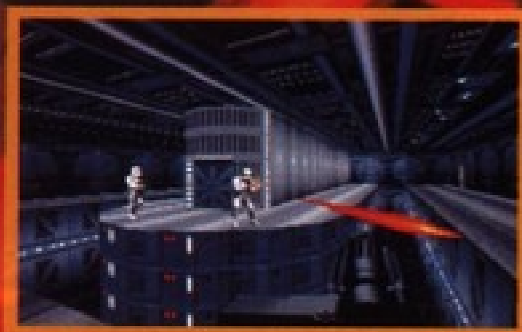
- 星際大戰系列全新章登場
- 使用第一人稱觀點進行遊戲
- 可做抬頭、彎腰、跳躍等動作
- 任務情節共達15關
- 超過20種以上的敵人















松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)7042762 台中(04)3257900 高雄(07)3369837 代理發行

您可以遊戲人生
因爲
松崗愛惜您人生的遊戲

請儘速與我們連絡，松崗需要您的遊戲作品！

歡迎遊戲或多媒體工作室與我們連絡
請洽 (02)704-2762 轉 175賀先生

UNALIS

ECSTATICA

魔城迷蹤

鬼屋中魔影初滅！ 魔城裡迷蹤乍現！



§更擬真的人物表情

§更細膩的人物動作

§更豐富的遊戲情節

§更方便的操作界面







PSYGNOSIS

松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)7042762 台中(04)3257900 高雄(07)3369837 代理發行

接CASE英雄.或傭兵部隊請注意:誠徵下列人才

*日文翻譯人才:喜歡玩遊戲,日文翻譯高手.
*日本遊戲改版程式設計師:對PC-98系列或DOS/V遊戲,
曾有經驗修改成PC版本者,或本身有能力的人.
以上人員待遇從優,意者請洽 松崗 休閒軟體部.
TEL:(02)704-2762 分機 175 - 賀先生

對酒當歌，人生幾何？

譬如朝露，去日苦多。

....

正宗四川省麻将

九萬

WINDOWS 版



★全國第一套自製的中英文視窗遊戲。

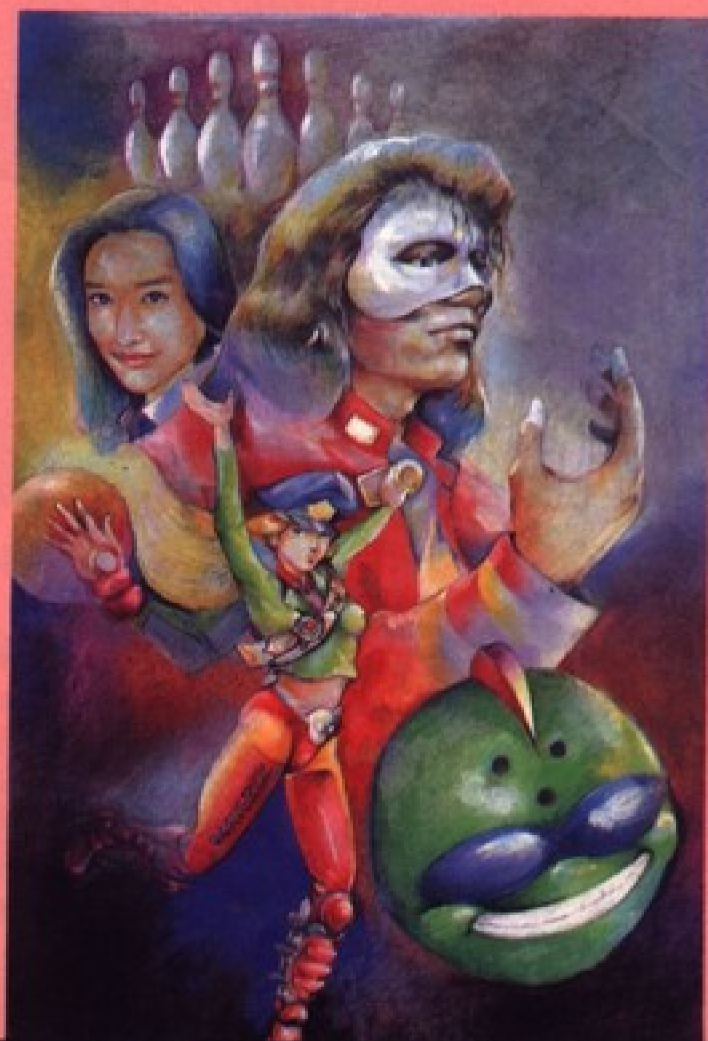
★創新獨俱「關卡製作引擎」的特殊設計，爲遊戲增加耐玩度。

★滑稽、逗趣之人物造型，穿插於其中。

★十餘首匠心獨俱的樂風，增添遊戲魅力。

★十來個關卡設定，讓您與電腦一較高下。

★風格迴異的過場圖片，令人賞心悅目。



決戰保齡球

敬請密切注意

上市日期



全省熱烈銷售中

劃撥帳號：18175242

劃撥訂購九折優待



九藝資訊股份有限公司

新竹市食品路429號2樓

Tel:(035)221820 Fax:221820

總代理：宏申資訊公司

永和市國光路19號2樓

Tel:(02)9203871 Fax:9256550

驚天動地的魔法戰爭即將展開！

超人氣的《魔法世紀２》，全新登場。

邪惡的野心已蠢蠢欲動，和平的卡斯特又將淪為煉獄！

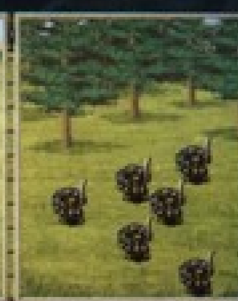
各位英雄們，你們的實力再度受到考驗！

繼一代之後，《魔法世紀２》再創戰略遊戲新高峰！

- 共有八位不同的角色供玩家選擇進行遊戲。
- 創新『圖型式』操作介面、超強提昇的人工智慧。
- 七十餘種魔法動畫效果與近百種的兵種設定。
- 更詳細完整的劇情內容，採用多線式遊戲結構。
- 立體角度六邊型格式的地圖、革新作戰系統畫面。













大宇資訊有限公司

台北市忠孝東路二段88號8F　TEL：(02) 356-3567　FAX：(02) 356-0969

服務專線：〈02〉3560955

預定耶誕節隆重鉅獻！

天使帝國2

全省熱賣中

一場天使與惡魔的戰爭！

一個劍與魔法的世界！

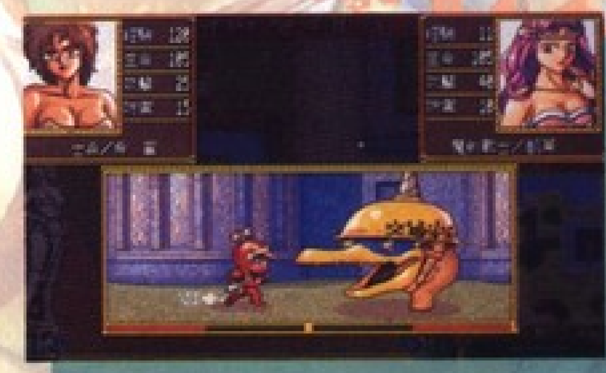












★全動畫式的逗趣戰鬥畫面，展開敵我激烈的戰況及各兵種獨特的魅力。
★戰場上導入 NPC系統，友軍將成為玩家最有力的支援。
★五大系35種類職業可供玩家自由選擇使用，創造出只屬於自己的超級部隊。
★親切的圖形指令介面全程支援滑鼠；新增「全體命令」可依戰況指揮全體角色行動。
★戰場上穿插過場畫面及對話模式，並導入過關條件，賦予戰略遊戲全新風貌，構成一個豐富劇情的戰略遊戲。



大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F TEL:(02) 356-3567 FAX:(02) 356-0969

熱　烈　發　售　中

玩過pc上動作遊戲的人，
更一定要感受格鬥拳王的流暢！

格鬥拳王

遊戲特色：
流暢的動作及捲軸
精緻圖形及動作
雙層的背景捲動
具有挑戰性的人工智慧
操作介面簡單容易上手
具有動感震撼的音樂及音效





充滿中國風味的神話RPG故事

妖魔道

遊戲特色：

即時戰鬥系統，體驗分秒必爭的緊張快感。
關鍵字對話系統，感受新的互動式人性化交談。
隨著劇情的變化，製作七十餘首動聽的配樂。
合乎人性化的操作介面，遊戲過程更得心應手。
多變化的複線式劇情，讓您更能融入遊戲世界。
細緻豐富的地圖場景，以兩種不同的視角表現。






大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F　TEL: (02) 356-3567　FAX: (02) 356-0969

龍門防毒系統《中文版》《3.43版》

最佳掃毒與解毒的專家
一次購買、終身保固，永久免費更新
可支援DOS/Windows/DESQ等多種作業系統

功能特色：

- ★可偵測超過4000種病毒，並且有效清除1000種以上的病毒，並不斷地增加中。
- ★只有隨時更新病毒碼，才能防範最新的病毒。
- ★具有智慧型自我偵測防毒功能，能永保工作正常進行。
- ★通過最嚴格的國際電腦安全協會認證合格之防毒系統。
- ★可精確辨認各種病毒名稱及相關版本。
- ★利用最先進之技術達到快速而且精確之掃描模式。
- ★提供線上掃描壓縮檔案之功能（ARJ、ZIP、LZH、SQZ...等）。
- ★線上病毒資料庫檢索，可立即提供病毒屬性及其感染途徑。
- ★可掃描與清除各種類型之病毒：檔案型、開機型、複合型、隱藏型、記憶體長駐型等病毒及最新之變體引擎，病毒產生器所製造的多型病毒。
- ★最方便的更新途徑，免費透過BBS 資訊或從大宇出版的遊戲中取得防毒碼。
- ★內建中文操作介面，不需中文系統即可執行，操作最容易。
- ★ONLINE HELP 全中文線上輔助說明，使用上最方便。
- ★採用 3.5" 磁片適用於各種筆記型及桌上型電腦。

NCSA CERTIFIED

★國際電腦安全協會認證合格

大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F TEL:(02) 356-3567 FAX:(02) 356-0969
服務專線：TEL（02）356-0955

系統開發公司：
NORMAN DATA DEFENSE SYSTEMS
總代理：
雄振事業有限公司

想像・歡樂・幽默・詭異的CD-TITLE

電腦奇幻屋

The Computer Wonder House

● 第一片中文多媒體影視互動遊戲光碟

● 陶大偉V.S傑佛瑞——馬克教授V.S CPU魔王



● 讓你一面玩一面認識電腦



● 電腦動畫結合影視變形科技



● 驚異的電腦三度空間

研發.製作

巨璣資訊股份有限公司

北市信義路四段199巷2號8F之1

TEL：(02)709-0482

請密切注意！1995年將登陸中文光碟市場！

CD-ROM 光碟版

FirstAid✚English
急救英語

生活篇、實用篇全省發售中



比美國老師臨場教學還要有效的學習方式

- 如果學英語像在看戲，而你也可以成爲戲中之一員，可以演戲編劇或挑戰那該多好！雙語急救英語讓這件事輕而易舉的實現了。
- 本教材是目前唯一提供即時錄放音、腔調對比、語氣變化、關鍵字替換、角色扮演、聽力測驗的多媒體〝交談式〞教學系統。
- 透過親切的語音提示，急救英語引導你藉由分段演練、角色扮演、編輯組合及聽力挑戰等四大功能，讓你自由選擇學習方式，輕易突破英語的口氣瓶頸。

每個語句你都可以......

聆聽Listen...... 無限次數重復聆聽該句
錄音Record...... 錄下自己的發音與腔調
比對Compare..... 比對與標準發音的差別
練習Magnify..... 分節練習連音及比較長句子

開發公司
雙語資訊〔太平洋〕股份有限公司
台北市信義路四段155號8F之1
TEL:〔02〕703-6330
FAX:〔02〕703-6398

大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F TEL:(02)356-3567 FAX:(02)356-0969

12 月 中 旬 推 出

精緻ＣＤ包裝盒　售價：630

人面蛾

MOTH

ＰＣ光碟電子小說

40餘萬字精彩劇情.百餘幕動靜態場景畫面.加上主題歌曲"只愛我"及同名演奏曲

首次收錄在12首音樂中.配合近百種逼眞音效.聲光旋風即將席捲全台!

漢堂在此對沒有CD-ROM的朋友致上十二萬分歉意.因爲人面蛾精彩的內容(近400MB),

和我們對品質的要求.我們忍痛先只推出光碟版!



漢堂國際資訊有限公司

高雄總公司 TEL:(07)335-6466 FAX:(07)335-4053
台北分公司 TEL:(02)503-9252 FAX:(02)503-6991

少女夢天使

近期推出！

千萬顆皎潔新星閃爍在同樣的夜空中
只有夢使她們不同
在遊戲中，你將扮演天使，
帶領女孩進行各項試煉，
向天使之路邁進！
文字、社交、魔法、音樂、美術、体能...
繁重的課程、艱難的訓練，加上各式各樣
的特殊事件...
天使，你要如何實現她們的心願？

天使養成

漢堂國際資訊有限公司
高雄總公司 TEL:(07)335-6466 FAX:(07)335-4053
台北分公司 TEL:(02)503-9252 FAX:(02)503-6991

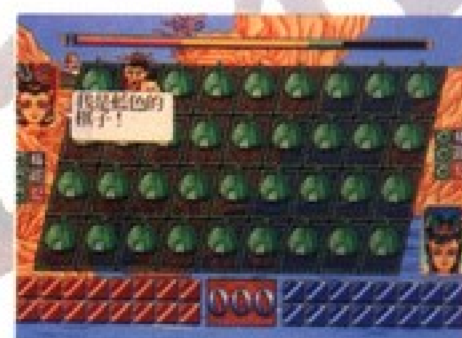
明兵暗將隨您挑，運氣好壞見分曉，楚河漢界已不再，短刃相接比誰高



暗棋聖手











身心疲憊，
功課壓力重嗎？

讓可愛造型的卡通人物，陪您來一盤輕
鬆愉快的"暗棋"，消除您所有的煩惱！

至通科技研發



軟體世界
智冠科技有限公司
代理發行

上窮碧落下黃泉　龍潭虎穴闖一遭

花樣全部翻新，樂趣更高一層的智力考驗遊戲！

比第一代更有挑戰性哦！

超級運動員聽令！
以搜括所有黃金金塊為目的，
把紅衣瘋狂僧侶整得七上八下為己任，
放大膽、儘量跑，絲毫不猶豫的挖下致命沙洞，設下泥漿路、倒吊陷阱及可能同歸於盡的強力炸彈，
就從今日起，和１５０道令人眼花撩亂的關卡全力卯上！

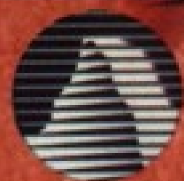


新超級運動員











軟體世界　智冠科技有限公司 代理製作發行 *SOFTWORLD*

- 十個不同的世界，包括苔蘚洞穴、冰凍地牢、煉獄遊樂場、毀滅後的大都會等，在每個世界開始學會使用一種新奇工具，如黏漿桶、瘋狂陷阱、鑿岩機、混亂瓦斯、傳送站等，寶物、小炸彈和開門的鑰匙可能隱藏在層層的土堆中，玩者必須利用各種工具找到它們並且吃完所有金塊以通過一關。
- 可一人獨自過關：也可兩人一起對抗感應力極強的紅衣僧侶，一人引誘、一人闖關。
- 迷你又逗趣的動畫在進入另一個不同的世界時出現，動畫中不忘調侃嚴肅的僧侶，讓玩者痛快淋漓的迎接下一關。
- 遊戲製造機的選項中有各種各樣的物件，供你創造出獨一無二的關卡。

智冠科技・軟體世界・SOFTWORLD　P. O. BOX 28-34, KAOHSIUNG, TAIWAN, R.O.C. 高雄郵政28-34號信箱 台灣服務專線:(02)788-9293 (07)384-1505 香港:729-2781　平面廣告視覺／電腦組頁:林俊宏

ADVANCED SIMULATOR SERIES



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

GREAT NAVAL BATTLES™ VOL. II

GUADALCANAL 1942-43

大海戰II™

SOFTWORLD

SSI®







誰能完全控制瓜達康納爾水域，誰就能牽制對方、掌握海權！

這是一場紮紮實實的海上爭霸戰！
你能改變歷史，或是淪陷在歷史洪流中？

- 玩者必須就所模擬的陣營：日軍或美軍，組織並派遣艦隊進行各項戰鬥，完成戰略任務。
- 五場單一戰役場景，讓你熟悉各種戰術運用及精細的船艦操作，親上艦橋指派各種命令。三場穿越重重阻礙達到運輸傳補目的之戰鬥及兩個完整的區域會戰。數小時的以海戰為主，陸空為輔的激戰，必定可滿足想掌握海上霸權的你。
- 全部畫面以640×480 Super VGA處理，你可以建造你的海上王國，在100多種各式主力艦、航空母艦、驅逐艦及20多種航空器的圍繞之下，組成超級的艦隊。你將遭遇來自天上、海上、陸上的攻擊。
- 全新的介面，你可更容易的操作各選項，並接觸到更細微的船艦儀表、船體狀況及即時顯現的損害情況。各種視野可眼觀八方搜尋潛行的敵艦，最刺激的是夜間發動的戰爭行動和霧裏的對峙。
- VCR功能，除記錄戰鬥情況，還可再回到當時戰場上再玩一次。
- 數位化二次世界大戰珍貴史料圖片，出現遊戲之中述說劇情背景。



軟體世界 智冠科技有限公司 代理製作發行

這是一個轟轟烈烈的新殖民故事！模擬精細準確、畫面引人入勝！

OUTPOST™

遠離地球

TOWER 1

TIME (Msec)

SIGMA DRACONIS III: VOLCANIC
HOSTILE DIAMETER: 12,104KM





SIERRA®

「遠離地球」之後，請與我們一同航向新星系、新文明！——

隕石毀滅了地球，你慘失家園，只好往外星發展。

有限的經費，買下了少少的移民，一群茫然的人在異星進行一段艱辛的開拓史，面對一開始就不耐辛苦而無情叛逃的半數人民和科技研發、土地開墾、繁衍後代、環境自然等生存考驗，你該如何見招拆招呢？你的目標是化腐朽爲神奇，並致力於太空計劃，開發新太空船，向另一星系進駐，爲你的人民及下一代爭取生生不息的權利。而“活下去”將是你最重要且最不容易的課題！

CD-ROM 版



- 從頭開始，發展適用於新星系的新科學，你可決定一整套計劃，逐一實現。
- 儘量使人民愉快，有助於人口的上昇，你可控制人民的數目，並從事基因遺傳的研究。
- 可發明機械人，開採礦物。
- 可向具有高超人工智慧的電請教各種問題。
- 叛變之民將變成你的敵人，不時來攻。



軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行

CD-ROM(光碟版)及PC版同時隆重推出

之皇城爭霸

鹿鼎記

83 歲末年終大戲，

韋小寶將爲您現身賣力演出






吃、喝、嫖、賭，我樣樣精，三妻四妾，我更行。享盡人間快樂事，本人小寶將邀您同台合演金庸名著“鹿鼎記”！

鹿鼎記

韋小寶以低微之身，何以得享高官厚祿？以無武之歷，何以當上天地會香主？以粗言狂語，何以廣結達官顯貴？以平庸之貌，何以擁攬三妻四妾？

韋小寶之一生奇遇，在遊戲中您可一覽無遺。以最盡實的劇情結構，將金庸筆下的韋小寶，栩栩如生的展現在您眼前。

遊戲特色：

- 對話忠於原著，劇情擷取著作精華加以改編，強調遊戲的遊樂性及趣味性。
- 遊戲中戰鬥系統，採時下流行的側視畫面，不同於一般的 RPG，使您在視覺效果上不會有空間切換的感覺。
- 遊戲兼具角色扮演及冒險解謎兩種。戰鬥畫面以交錯的方式、可打、可跑、還能跳、功夫招式多達數十種，任您盡情發揮，配上多不勝數的卡通音效，熱鬧十足。
- 值得一提的，畫面在多層捲軸加上MVAS的特殊技巧，使得搭配的劇情更得當，是完美畫面的最佳組合。
- 劇中人物造型活潑可愛，場景上至皇宮，下至街景、刑房……等，巧奪天工、精緻細膩、美不勝收。










一部將令您開懷大笑、心曠神怡、回味無窮的休閒軟體～

鹿鼎記之皇城爭霸

SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技有限公司
製作發行




八女神物語






像迷般的亞特蘭提斯大陸正遭到千年浩劫
英勇的太陽之子將與可愛的精靈美雅
和美麗的八女神共同對抗黑暗世界

天堂鳥資訊有限公司
台北縣新店市民權路42巷59弄8號6樓
TEL：886-2-9184877
FAX：886-2-9187334

中區代理服務處：
OXO歐首國際股份有限公司
台中市大墩十街180號1樓
TEL：886-2-3201687／3206838
FAX：886-2-3206849／3252255

南區代理服務處：
飛福有限公司
高雄市九如二路57號7樓之8
TEL：886-7-3111666
FAX：886-7-3211139



冒險與角色扮演的大結合！
日本98系列頂極H-GAME大出擊!
普通級,限制級,同時發售!
GREAT 株式會社授權代理
魔龍紀事
12月
預定發售
天堂鳥資訊有限公司
台北縣新店市民權路42巷59弄8號6樓
TEL：886-2-9184877
FAX：886-2-9187334
中區代理服務處：
OXO歐首國際股份有限公司 股
台中市大墩十街180號1樓
TEL：886-2-3201687／3206838
FAX：886-2-3206849／3252255
南區代理服務處：
飛耀有限公司
高雄市九如二路57號7樓之8
TEL：886-7-3111666
FAX：886-7-3211139

Active株式會社授權代理

日本98系列頂極H-GAME大出擊!
連續數週 TOP 10 冠軍!
普通級,限制級,同時發售!

麻雀幻想曲II

"麻雀幻想曲 II"擁有四種不同麻將遊戲模式

一 美少女對戰模式
二 RPG遊戲對戰模式
三 與電腦對戰模式
四 美少女講師教學模式

具有清純美少女寬衣解帶的存圖功能
可自由設定電腦人工AI







12月 預定發售







天堂鳥資訊有限公司
台北縣新店市民權路42巷59弄8號6樓
TEL：886-2-9184877
FAX：886-2-9187334

中區代理服務處：
OXO歐首國際股份有限公司
台中市大墩十街180號1樓
TEL：886-2-3201687 / 3206838
FAX：886-2-3206849 / 3252255

南區代理服務處：
飛福有限公司
高雄市九如二路57號7樓之8
TEL：886-7-3111666
FAX：886-7-3211139

美少女大膽演出!
日本98系列頂極H-GAME大出擊!
普通級,限制級,同時發售!

84年1月
預定發售

Active株式會社授權代理

User's Manual

美少女特勤組



天堂鳥資訊有限公司
台北縣新店市民權路42巷59弄8號6樓
TEL：886-2-9184877
FAX：886-2-9187334

中區代理服務處：
OXO歐首國際股份有限公司
台中市大墩十街180號1樓
TEL：886-2-3201687／3206838
FAX：886-2-3206849／3252255

南區代理服務處：
飛福有限公司
高雄市九如二路57號7樓之8
TEL：886-7-3111666
FAX：886-7-3211139

GOLDEN SOUND CARD 勤益金聲卡

語音卡、音效卡、音源卡 統一了!

六卡合一面面俱到 實現您心中的夢想
GAME 、MIDI 音樂,電腦玩家的最愛

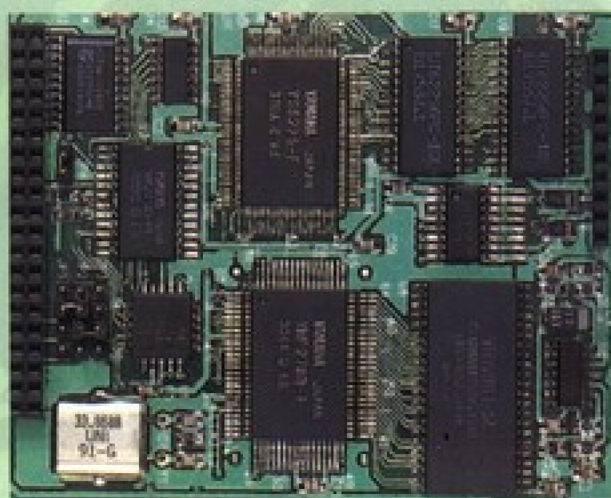
OPL3 Inside **ADPCM Inside**

- 相容音效標準:
  - ☆ Windows Sound System 2.0
  - ☆ Sound Blaster PRO
  - ☆ AdLib
  - ☆ WINDOWS 3.1
- 眞正 16 位元立體聲
- 取樣頻率:4KHz-48KHz
- 資料壓縮:ADPCM、ALaw、uLaw
- CD-ROM 3 合 1 介面
- YAMAHA OPL3 合成器
- MIDI 介面(VAPI)
- GAME PORT
- 數位混音
  - ☆錄音:5 聲道
  - ☆放音:7 聲道
- 每聲道 4 瓦輸出功率放大
- 可程式化 I/O 設定



WSS
SB PRO
WAVE TABLE
MIDI
CD-ROM
GAME
} Card

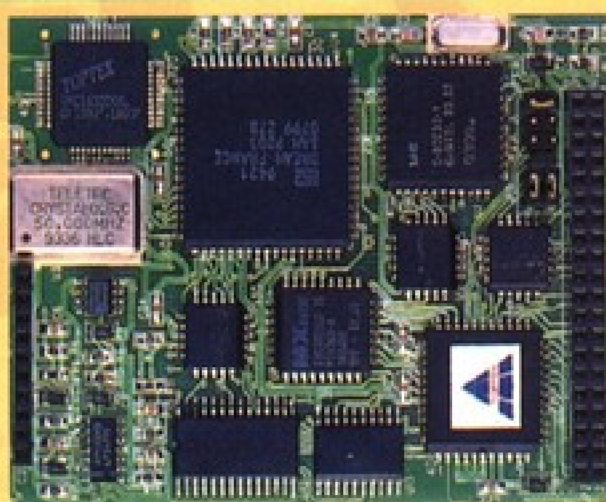
GS- OPL4
OPL4 Synth.+ MPU-401+ EP
選購



GS- OPL4
- GM 相容
- 內含 FM OPL3
- 16 Mega 位元 PCM 取樣記憶體
- 128 種音色 (GM 標準)
- 可同時發出 24 種聲音

EP
- Reverb, Delay
- Chorus, Flange
- Distortion
- Autopanning
- 2 聲道立體聲輸出
- 聲音頻率:32KHz-48KHz

GS- 401
Dream Synth.+ MPU-401
選購

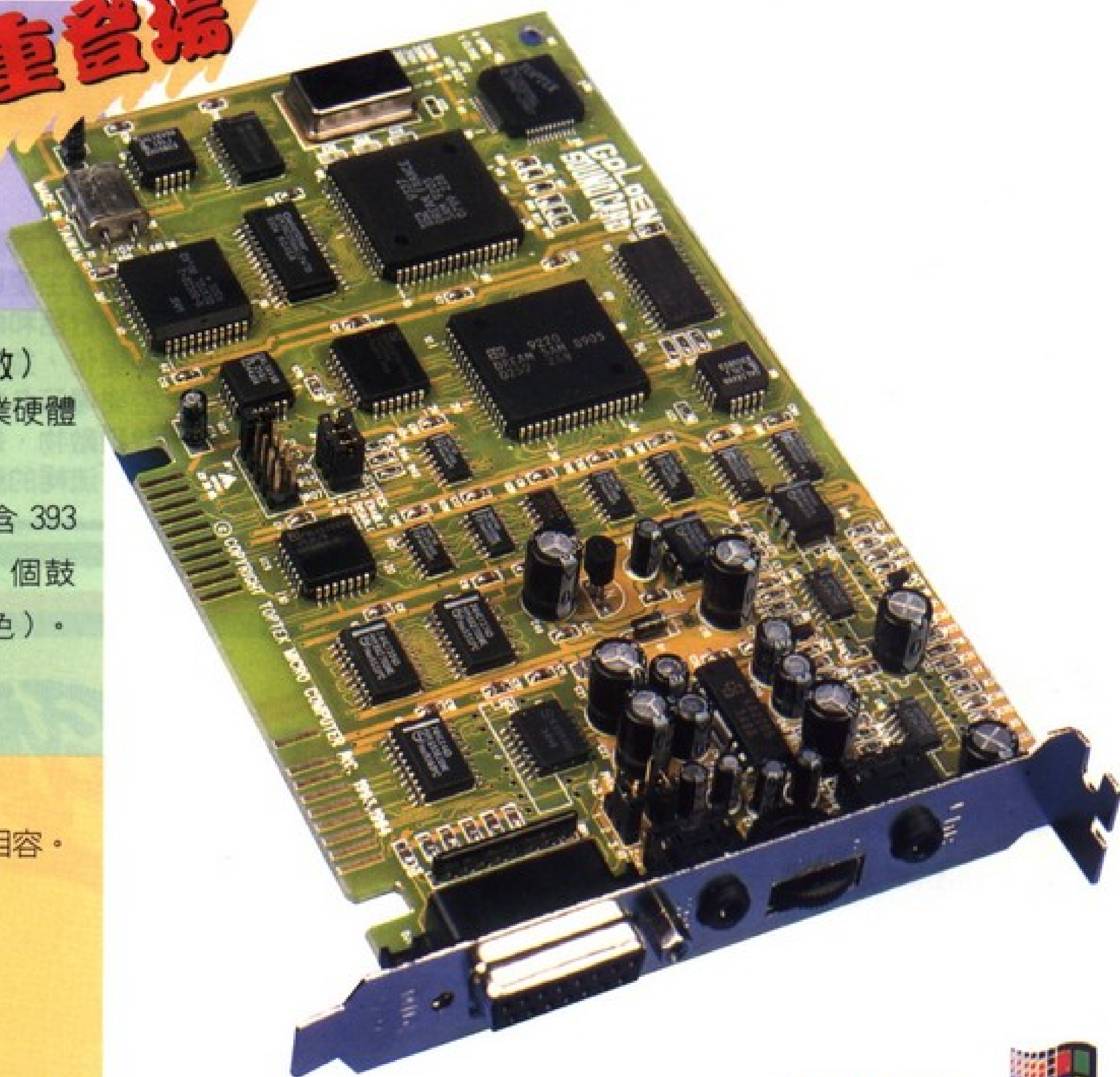


- GM 相容
- 32 Mega 位元 PCM 取樣記憶體
- 393 種音效
  - ☆ 225 種樂器
  - ☆ 120 種鼓聲
  - ☆ 48 種特別音效
- 可同時發出 32 個音符
- 16 種樂器可同時彈奏一個音符.

GS-32 (WAVE-TABLE)

CM-32 ， SCC-1 及專業 GM/GS 音源器的高價令您咋舌怯步，市面上 PCM 音源卡品質不盡人意，這常是玩家們永遠的痛！！這時候——

當然是您唯一的選擇……萬能樂師 讓音符跳躍起來

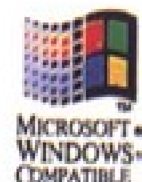


■多媒體應用
- ☆電腦遊戲
- ☆音樂創作
- ☆ KAROKE
- ☆ MIDI 音樂

■音色美，音效最多（393 種音效）
- ☆全世界唯一 4 個內建專業硬體效果器之 PCM 音源卡。
- ☆內建 PCM 音源器，內含 393 種音色（225 個樂器；120 個鼓組音色及 48 種特殊效果音色）。
- ☆ 4MB 音色取樣記憶體。

■超高相容性
- ☆ GS/GM 、 MT32/CM32 相容。
- ☆內建 2 個 DSP 。
- ☆ MPU-401 介面。
- ☆ 32 VOICE 。
- ☆ 16MULTI-TIMBRAL 。
- ☆ LINE I/P ， LINE O/P MIXER





勤益金聲卡上市三週年回饋大放送 （數量有限）

1. **來就送**：凡於資訊月期間至展覽會場參觀，均可獲贈精美小飾品乙件（送完爲止）
2. **舊卡換新卡**：持任何廠牌之音效卡（限 8 bit）到展覽會場均可辦理超值折價，升級 PRO 16（16 bit 專業版），各地區僅限 200 名。
3. 升級套件超值優惠三周年回饋價，多種升級套件供您選擇。

時間：1994 年 12 月資訊展

地點：
- 台北　世貿中心 C 區 826 ～ 832 、925 ～ 931
- 台中　世貿中心展四館入口右側
- 高雄　世貿中心



勤益電腦股份有限公司

總公司
台北縣板橋市信義路 163 巷 11 號 5F
TEL:(02)964-7096
FAX:(02)961-9586
BBS:(02)962-0405

台中分公司
台中市青海路二段 207 巷 13 號 2F
TEL:(04)259-1841
FAX:(04)252-6819

高雄分公司
高雄市建國二路 2 號 10F 之 1
TEL:(07)223-4808
FAX:(07)223-4958



具動作遊戲的靈活刺激，
有角色扮演遊戲的引人入勝
豐富的遊戲內容請您拭目以待！





- 數百幅不同景致的冒險地圖，張張精采。
- 九大魔王據守的主要據點，關關玄機暗藏。
- 多樣化的人物對話和劇情安排。
- 主角動態多變化，並可使用二十種不同功能的寶物。
- 有商店、遊樂場等各類豐富有趣的道具屋。
- 多達二十餘種敵物，每個都有獨特的攻擊模式。
- 華麗的畫面、流暢的動畫，以及熱鬧有趣的打鬥過程。

齊天大聖

花果山上果實累累，
水帘洞外瀑布懸掛。

為避悟空再生是非，
玉帝運用懷柔之計。

外號齊天名大聖
宇宙長空任我狂
玉帝惱我鬧天宮
即發天兵擺戰場

- 富中國風味華麗的畫面，有洞穴、皇宮、天庭等七個場景。
- 巧妙的機關設計，考驗玩家的反應和機智。
- 主角動作細緻，造型具特色。
- 維妙維俏的動作遊戲。

熱情上市



台灣晶技股份有限公司
台北市北投區中央南路二段16號4樓
TEL：(02)8941202・8952201
FAX：(02)8941206

世紀大空戰



熱賣中

帶您穿越時空

體驗不同時代

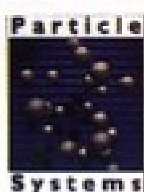


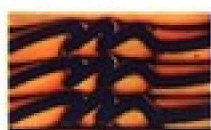


空中戰鬥的刺激和快感...



- 逼真的空中戰鬥畫面，讓您如臨戰場
- 簡單易上手的操控方式，讓玩家更能融入遊戲，發揮戰鬥技能。
- 從 1917 到 2064 年，不同時空的空戰模式，與不同的敵人交手。
- 可以兩人對戰，或利用 MODEM 連線對打， 更增樂趣。







台灣晶技股份有限公司
台北市北投區中央南路二段16號4樓
TEL：(02)8941202，8952201
FAX：(02)8941206

十六張

姬麻將

轟動GAME壇的
重量級麻將精品

限

12月中旬

揭開神秘面紗
與你袒裎相見

DIY創意大賞活動籌辦中

敬・請・期・待

一張集合台灣麻將南北各式打法、牌局怪象、
超寫眞美女羣及新娛樂指標—遊戲DIY的超級大片
醞釀已久，現在曝光!!
眞相已經揭露，請速洽全省經銷商，
以免向隅，GAME海生憾！

松詮資訊有限公司
CREATON SOFTECH INC.

● 台北市水源路93號8F ● TEL:(02)365-4228 FAX:(02)365-0808 ● 8F, NO. 93, Shoei Yuan Road. Taipei Taiwan. R.O.C.



綠　州　

計　劃

世紀大恐慌

「地球之肺」---熱帶雨林正以每分鐘20公頃消失於地球上。
百年後，當地球變成沙球，食物鍊中僅剩「人類」時；
人類在未來所要擔心就不是外敵的入侵，政治的紛爭；或軍事力量的強大；
而是→生存環境的惡化。
爲了拯救自己，人類被迫將觸角延伸至宇宙，探索新據點，開發美麗新世界；
並避免重蹈地球覆轍，建立星城------------ 希望之城．夢中之城

鐵定84年元月 全省震撼公開

松詮資訊有限公司
CREATON SOFTECH INC.
• 台北市水源路93號8樓
• TEL:(02)365-4228
• FAX:(02)365-0808
• 8F, No.93, Shoei Yuan Road,
Taipei Taiwan, R.O.C.

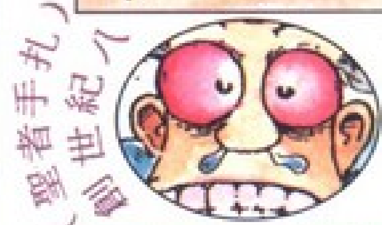
電玩短路





張飛又使出了他的絕招～排山掌，但這次似乎……





利用傳送站返回石洞是必經的過程，但身處險境，豈能不謹慎！萬一搞錯，可不好玩……



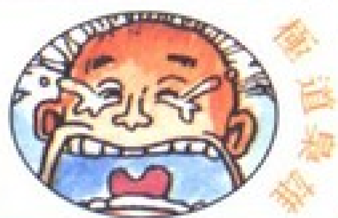


駕機與敵作戰，難免受創需補血延長生命，但是如果嗜血成狂，那可不好玩……



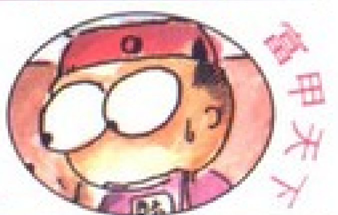
偉大的英雄，爲了讓 Tanya 開金口，不惜以身相〝看〞，下海當變態！嗚！眞令人感動





每次生化人任務失敗，都得飽受老闆的苛責，可是，如果生化人不吃這一套，那可就……





相信玩過此 GAME 的人，便不難知道〝抛磚引玉〞這條計謀的妙用了……！看來，這家賭場馬上就要關門大吉了。



GAME SHORT





笑傲江湖動畫中，任我行自小屋飛奔而出，施展〝吸星大法〞正當任我行伸出〝魔爪〞時突然……





中華職棒Ⅱ中有非常實況的現場播報，而播報員也會將投手的球路分析一番，但是這次分析的也太……太實況了吧！



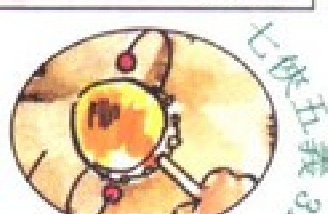


張無忌，學成〝九陽神功〞後正準備打破岩石出洞，不料力道過猛，咦！頭頂上是什麼聲音……「砰！」



在歷經千辛萬苦之後 Rif 終於發現了人類的秘密，並且找到人類……





南北雙俠、江南五鼠，懲奸鋤惡，名聲響亮，各有獨門兵器作爲標記，我乃七俠五義之…天外一鼠，當然也不例外，我的獨門兵器是…手搖鼓





使用吸星大法的任我行







銀河飛將私掠者無敵修改法

李敬超

銀河私掠者是一個相當不錯的遊戲，不過困難度並不低。花費了幾天的時間研究了一下程式的儲存檔，願一起與同好分享。下面的修改，主要是針對世紀型戰機，將引擎及防護罩擴充到最高級。

修改對象：銀河私掠者遊戲的儲存檔 .SAV 檔

一、引擎修改法：

請先執行 Pctools 的 Find 功能，搜尋 ENERGY 這個字串，將字串的前一個byte改成 14，字串後面接著兩byte 00 00，之後就是代表「引擎」的一串數值。如果您已購買了第三級的引擎，那麼所記錄的數值就是：

01 02 03 01 04 01 05 01 06 02

在買了第三級的引擎和第三級防護罩之後，儲存起來，然後再進行修改。請善用 Pctools 的 Wordp 功能，找到代表第三級引擎的該串「字串」，該字串的頭兩個ascii碼是一黑一白兩個「笑臉」，請在那兩個「笑臉」的後面按兩下空白鍵，這樣就會在 Hex 01 02 的後面加上兩個 byte 20 20 。之後再按 Edit／Hex 的功能，將添加的這兩個 20 20 改成 02 02，然後再往前找到 ENERINFO這個字串的前一個 byte，將該 Hex 值改為 3A ，這樣您就擁有了第五級的超強引擎了。特別注意的是：當您的引擎改造成功以後，請再執行一次 Priv，然後調出這個 .SAV 檔，到 Ship Dealer 處，進入「買賣硬體」的電腦畫面，按下 sell 鈕，如果您看到的引擎是五級，但現金卻變成 0 時，請不必吃驚。將目前的狀態存檔以後，退出程式，再執行 Pctools，參照下述的「金錢修改法」，把您的現金改到滿意的程度即可。

二、飛彈和光雷修改法：

請先搜尋 MISL 這個字串，該字串的後面是三個 byte00 00 00 ，三個 00 後面的那個數值是一個記載byte長度的數值，最大是 0F ，但不論是何值，都不要去改它。再來的數值所記載的就是飛彈的種類，共有五種：

04 代表 DF 飛彈
02 代表 HS 飛彈
05 代表 IR 飛彈
03 代表 FF 飛彈
01 代表光子魚雷

接下來的兩個byte就是「數量值」了，最多是改到 FF 80 。以下是 Pctools 的 Edit／Hex 修改位置，請對照：

```
Displacement----------------------------Hex Codes---------------------------
0016 (  0010  ) 0C 32 02 00 00 33 03 00 00 34 06 00 00 4D 49 53
                                                         M  I  S
0032 (  0020  ) 4C 00 00 00 0F 04 01 00 02 02 00 05 03 00 03 04
                L           ^^ DF ** ** HS ** ** IR ** ** FF **
0048 (  0030  ) 00 01 0A 00 46 46 4F 52 4D 00 00 00 3A 45 4E 45
                ** TP ** **                         ^^ E  N  E
0064 (  0040  ) 52 49 4E 46 4F 00 00 00 14 45 4E 45 52 47 59 00
                R  I  N  F  O           ^^ E  N  E  R  G  Y
0080 (  0050  ) 00 01 02 02 02 03 01 04 01 05 01 06 02 44 41 4D
                   ^^ ^^==== ^^ ^^ ^^ ^^ ^^ ^^ ^^ ^^
```

三　防護罩修改法：

請搜尋 SHIELDS 這個字串，字串後是 00 ，接下來的數值就是「護盾」了。該 HEX 值共有五種：5A 、 5B 、 5C 、 5D 、 5E ；依次代表五種等級的護盾。以下是 PCTOOLS 的修改畫面，請對照：

```
0016  ( 00A0 ) 4D 00 00 00 38 53 48 4C 44 49 4E 46 4F 00 00 00
0176  ( 00B0 ) 09 53 48 49 45 4C 44 53 00 5D 41 41 52 4D 52 00
                  S  H  I  E  L  D  S     ^^
```



四、金錢和貨物修改法：

「金錢」是私掠者追求的目標，也是非改不可的項目…：請搜尋 CCRGI 這個字串，再來是 00 00 00 08 ，之後的四個 byte 就是「金錢值」了。其實金錢值不必改很多，改到 FF FF FF 就有 1677 餘萬元，已經用不完了。至於貨物，改不改無所謂啦，請搜尋 DATA 字串，後面第五個 byte 就是貨物的編號，數量值則緊接在後，改法和飛彈的改法大同小異，不過最多只能改到 FF 。以下是修改畫面：

```
Displacement--------------------------Hex Codes--------------------------------
0256  ( 0100 ) 00 00 02 00 00 46 4F 52 4D 00 00 00 3C 43 52 47
0272  ( 0110 ) 4F 49 4E 46 4F 00 00 00 09 43 41 52 47 4F 00 00
0288  ( 0120 ) 00 00 43 43 52 47 49 00 00 00 08 AA 50 FC 00 FF
                     C  C  R  G  I              ^^ ^^ ^^ ^^
0304  ( 0130 ) 00 00 00 44 41 54 41 00 00 00 04 01 FF 00 00 44
                        D  A  T  A           ^^ == **
```



各位愛好魔武王的玩家們，在玩此遊戲時是否會感到 Money 太少了，很難買到高級防具和武器，使用「番天印」又太麻煩。但現在可以不用 PC-TOOLS 就可以獲取大量金錢。

先到商人之港，跳蚤市場二樓，找右邊商人，向他買 100 元的「祝福的圍巾」 50 ～ 60 個（多多益善），殺價至六折，再以原價賣出，則可賺取 2000 ～ 2400 元（當錢超過 65535 時則會從 0 計起）。



進入遊戲後，在主畫面上同時按下[D]、[H]、[L]和[Scroll Lock]鍵，放開後按[1]可加快行走速度；按[2]可增加銀兩一千兩，按[3]可增加等級一級。

在主畫面上同時按下[D]、[H]、[L]及[Scroll Lock]鍵，然後再按下[N]鍵，之就會出現座標，於左方，再按一下便消失。

在戰鬥中按下[D]、[H]、[L]鍵及[Scroll Lock]鍵，然後再按下[M]鍵，就會出現敵方之能源。



(1) START
(2) STATION
(3) UNITY
(4) WAVE
(5) EXPORT
(6) OPTION
(7) RECORD
(8) SCALE
(9) SIGN
(10) ACORN
(11) CHOPPER
(12) GATE
(13) ISLAND
(14) LEGION
(15) PIECE
(16) RIVAL
(17) SAVAGE
(18) XAVER
(19) BLADE
(20) BEACON
(21) PASTURE
(22) OWNUS
(23) TRIBUTE
(24) FOUN TAIN
(25) CHUDE
(26) TRAILER
(27) CANYON
(28) REPRESS
(29) YOKI
(30) PASSIVE



創世紀VIII 聖者手札



歸鄉 完結篇

/Lor Ben

各位冒險者：

對於 pagan 的冒險旅行習慣嗎？經過數月來的奔波學習，相信對此地的環境、魔法必有相當的了解，而為了能順利回到不列顛尼亞（Britannia）大陸與我們的老友 Lord British 閒話家常，我決定告訴各位此次旅程中最重要的事：如何離開這個令人永生難忘的地方。當然，回不回去還是由你們自行決定，因為走之後可能再也沒機會來此地了。故好好考慮一下，當你要進入黑月之門時。

在最後的階段，你必須學全 pagan 中四大元素的法術，得到四大元素神的力量，成為五大元素神之一的以太神。

火之試練　試練者之塔

我來到村子正中央的圖書館努力地學習各種法術並做下筆記。學完各種法術之後，回去找 Bane 測驗。Bane 點點頭說道：「看起來你已經學會了不少了，我的測驗其實也不難，測驗的內容就是要你當場配出耐熱術（Endure Heat）、火焰彈（Flame Bolt）和傳送術（F-lash）。如果你準備好了，隨時可以找我測驗。於是我照著書上的筆記，準備好法術的藥材 -- 兩個黑曜石（Obsidian）、三份火山灰（Ash）、兩份生鐵（Iron）、兩個浮石（Pumice）、幾根必要蠟燭及一根手杖（rod）、兩個魔杖（W-and）。Bane 開始為我測驗，我照著書上的記載，在地上的五芒星中一一地配出三種法術。Bane十分滿意地點點頭，並向我說道：「你已經通過了我的測驗，現在你必需到村子東邊的石洞中找我的老師，他將會親自測驗你的能力。通過他的測驗之後，你就是一個火系的法師了。而且你也必需參加我們的祭典，記得到時你得帶個紅

而且你也必需參加我們的祭典，記得到時你得帶


Bane 的魔法測試


大師的住所


打開書庫大門

然後在時空神殿的五芒星前結合五大元素之力開啓黑月之門，你将可以離開此地，我的手札也要結束了，以後再見！

祝　平安歸來！



聖言 94.12.15

蠟燭和點火術（ Ignite ）去。現在石洞的門已經打開了，你可以自由進去。」聽完 Bane 的交代，我便向石洞走去。

過了一座熔岩河的橋，石洞的門自動打開，我進入石洞。老法師已經在洞中等我了，他望了我一眼說道：「你這麼快就通過了 Bane 的測驗，看來有點天份。當你進門的那一步，我的測驗就已經開始了，你的測驗就在這個石洞裡面。自己該怎麼做你應該知道的，測驗開始了。」老法師說完，雙手一揮召來了兩個惡魔之後就消失了。眼前的我雖然還想不太清楚他的測驗是什麼，但也不至於笨到與兩隻惡魔對戰，我火速由樓梯下樓逃開。

到達下一層，眼前又是一個惡魔。我已經準備作戰了，但看它的樣子好像並沒有敵意。於是我試著上前與它交談。我走近一看突然覺得這個惡魔十分面熟而它竟然也會用我語言和我談話：「你好我是這個石洞的測驗官，我叫 Arcadion 。你呢？」 Arcadion 這個名字一報上來，我馬上想到：「 Arcadion ？你不就是我黑劍中的惡魔嗎？」「什麼黑劍？我在這裡已經很久了，我想你大概是認錯人了。」「大概吧！你能告訴我石洞中的情況嗎？」「當然，在石洞中有四個魔法符石放在石洞的四個角落，你的目的就是設法取得它們，在西邊那邊的傳送點可以把你傳送到石洞的中央。當然可想而知，這並不會太容易，我想你最好把所有的法術都事先準備一點比較好。」

▼開始第二個測驗



▲配製常用的法術

Arcadion 向我介紹石洞中的一切。在聽完 Arcadion 所有的資料之後，我利用他附近的材料配出一些必要的法術如：滅火術（ Extinguish ）、點火術（ Ignite ）、火焰護（ Armor of Flames ）、爆炸（ Explosion ）及召喚與遣回惡魔（ Summon and Banish Daemon ）等。照著 Arcadion 的指示由傳送點傳送到石洞的中央。

我先選擇北方的路，向北然後向東。在一個轉角處一個牌子寫著：「Flam Por」這不正是傳

▶取得火焰彎刀



◀石洞中央的傳送點

▶使用傳送術躲過陷阱



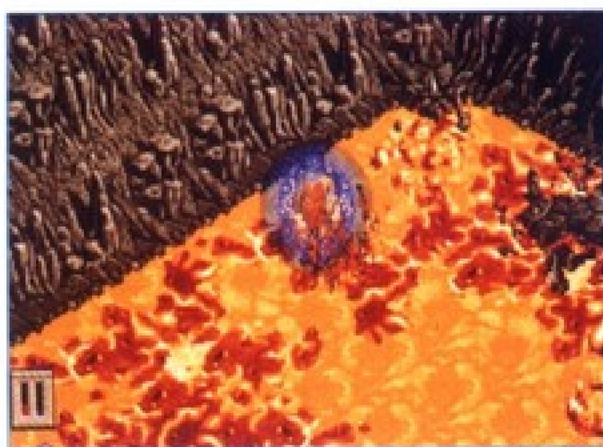
送術的咒文嗎？大概是個提示吧，我把傳送術的魔杖拿出來隨時備用。繼續前進，原來是一大片的陷阱，我使用傳送術小心躲過所有的陷阱。沿著唯一的路向北在一個較大的廣場中撿到一把火焰劍，可惜攻擊力不強。附近有隻惡魔，我施展遣回惡魔術（ Banish Daemon ）把解決掉。再向北打敗一個獨眼怪，我得到了第一個魔法符石。

再來是東南方的路，在入口處的提示是：「 Vas Sanct Flam 」。我使用了火焰護甲的法術，擋住所有火系的攻擊。進入東南的路，果然大串的火球向我飛來，全靠我的護甲擋住所有的攻擊，我快速向裡面前進。在東南方的盡頭一個廣場中，我找到了一個魔法盾，在魔法盾南方不遠處，我找到了第二個符石。

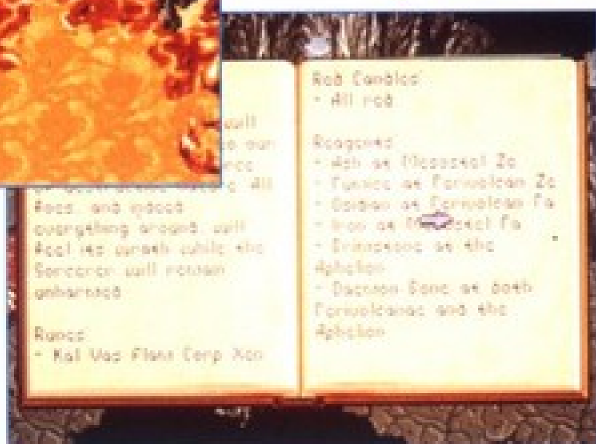
第三次，我選擇南方的路，路標的提示是：「 An Flam 」。我通過一座危險的石橋，再向南，在南方的盡頭是個由五道火焰保護著的五芒星，魔法符石就在正中央。於是我用　滅火術（ Extinguish ）熄滅四周的蠟燭。蠟燭熄滅之後五道火焰一一消失，我得到了第三個符石與一個魔法頭盔。

當我前往西邊最後的路途中，在西南方附近我不小心誤入了一個小房間。裡面住了一個巫師，當我進入後，他大叫著，並對我展開攻擊。看來他大概以爲我是來偷東西的，我還沒來得及解釋，在不得已下我只好殺了他。我在他的藏書中找到了火系終極法術 -- 毀滅術（ Conflagration ）的配製法。看來他大概是以爲我來偷這個吧！

進入最後西邊的路，入口寫著：「　Sanct Flam　」。西邊的路十分難走，到處是石柱擋住我的路。但我還是在石柱群中找到一條小路慢慢前進。沿路到達西南端，眼前是一片熔岩。我使用耐熱術通過熔岩，在西南邊的一個寶箱中找到了最後的符石與一件魔法鎧甲。



使用耐熱術通過熔岩



取得毀滅術魔法書



▼毀滅術的破壞威力



▲配製毀滅術

由中央的傳送點回去找 Arcadion 。他看了四個符石之後說道：「你已經通過了測驗，現在傳送點將會傳送你到老法師的房間了。」我想起了Bane的話，帶著點燃術與一隻紅蠟燭進入傳送點，果然見到了老法師。他見到我來了說道：「沒想到你這麼快就來了，現在我將爲你做最後的測驗。現在使用火焰彈，爆炸術與召喚惡魔攻擊我。你已經不能回頭了，來吧，不必怕會傷到我，讓我看看你的能力。開始吧！」法師說完，口中唸著咒語，他四週燃起了火焰護甲。我依序使用火焰彈與爆炸術攻擊他。老法師檔住了我的攻擊：「很好，再來召喚惡魔吧！」我召來一個惡魔攻擊他。法師手一揮，遣回了我的惡魔說道：「好極了，你已經夠格參加我們的祭典了。時間已經不多，解決我這隻惡魔後，祭典就開始了。」老法師伸手一揮，在我面前出現了一個惡魔攻擊我。我不敢怠慢，很快地使用遣回惡魔的法術送走惡魔。老法師點點頭：「很好，我們走吧！」雙手一揮，把我們兩個一起傳送到村中的五芒星祭壇。



火系法師最後的測驗

火之挑戰　火神的祭典

到達五芒星祭壇， Bane 和兩個其他的魔法學生已經在等我們了。老法師說了幾句話，祭典就開始了。我照著法師的指示，放下蠟燭使用點火術點燃。並跟著他們唸著咒文。老法師開始召喚火神 Pyros 。

不久火神出現在我們眼前：「法師，你召喚我何事？」老法師回答著：「我要你給我所有火的力量，火神。」「我所有的力量？笨蛋！我的

力量是無窮的，你的身體根本無法承受。」「不，在我最近所研究的書中，太陽才是火焰最大的力量，不是你！」「你是在惹我生氣嗎？告訴你，我是這世上唯一的火。」「是嗎？那給我你一部分的力量我看看！……」我仔細聽著他們的對話心裡想著：「這哪是祭典，根本是向火神挑戰？火系法師不是都很敬畏火神的嗎？到底是什麼使得老法師膽敢向 Pyros 挑戰呢？」這時火神大吼一聲，一股力量逼向老法師，法師似乎無法檔住退了幾步。 Pyros 大叫道：「你眞是惹我生氣，既然這樣的話，你們就準備死吧！」 Pyros 似乎準備開始施法。



召喚火神

這時我看到老法師拿出一個黑石器，對著火神大喝道：「 Pyros 你難道不怕這個嗎？回到你的地方去吧！」此時，只見到 Pyros 被逼回地底，五芒星祭壇恢復了原狀。看來所謂的祭典結束了。法師說道：「好了。你們全退下吧！」。看來大家對於老法師這次的祭祀行動都十分意外。

Bane最先開口：「老師，我有些事想問您？」「我說退下！」法師手一舉，把 Bane 傳送走了。後來兩個魔法學生也一一地被遣散，最後老法師冷冷地看了我一眼說道：「你的天資實在不錯，假以時日，大概就會超越我了」法師冷笑幾聲後離開了。「這算是誇讚還是挑釁呢？」我心想著：「老法師手上的黑石器是什麼呢？看起來和我身上的黑色角錐是相同的，爲何火神會如此害怕此物？那東西可以對付水神嗎？」太多的疑問出現在我心中，看來我有必要再找老法師一次！

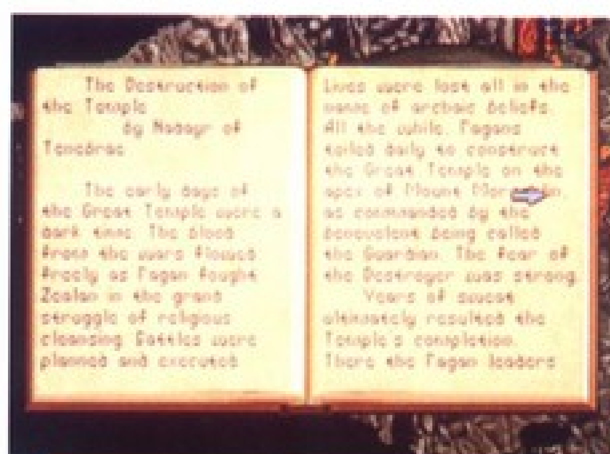
進入石洞，回到法師的住處。誰知法師一見到我立刻生氣地說：「誰叫你進來的？你難道不知道沒有我的允許進入我的房間是不對的嗎？看來你的魔法能力不錯，將來很可能到達和我一樣的境地，只可惜你現在……死吧！」法師開始攻擊我。我也明白老法師的法力，當下數道法術齊發。



與火系大法師對決

時空的秘密　神殿之書

經過一翻苦戰，終於險勝法師。在法師的屍體中，我找到了那個黑石器，並有一本書，上面說明著這是黑火舌（ Tongue of Flame ），並說明了它的來源與用法。它可以吸取火神的力量，難怪火神會懼怕這東西。在法師的寶箱中，我另外找到了一本書，上面寫著有關時空神殿的事情，並說明了其他黑石器的下落。看來我似乎又找到一點可以回去的線索與制服水神的方法。



神殿之書

當然現在我得找到剩下的黑石器才行。首先我得先對付水神，由書中的記載水神力量的黑石器 -- 海之淚（ Tear of Seas ）似乎被藏在水神的海底城中。問題是如何取得呢？看來我又得回去和 Devon 商量對策了。臨走前，我帶走了黑火舌與神殿之書。

通過熔岩河回到 Tenebare 城，我向 Devon 說明海之淚事情。 Devon 聽完我的話後想了許久說道：「這樣的黑石器我好像見過，我以前在捕魚時曾撈起過這樣的東西，只是是否眞的是海之淚我就不知道了，你如果想要它的話，它就放在我書房的寶箱內，這把鑰匙可以打開箱子，你如果需要就拿去吧！」我接下 Devon 的鑰匙，來到王宮西南角的書房，要鑰匙打開寶箱，裡面的黑石器果然得到了海之淚。

再來就是代表山之王力量的地之心了，書上說著它被埋在死亡之谷中（ Pit of Death ）。於是我使用傳送器回到山之王的神殿，由傳送站離開山之王的神殿，使用我的魔法鑰匙打開神殿入口東邊死亡之谷的門。在入口西南方有個大神殿，只可惜大門被鎖著，我無法打開。在入口處向北走，通過無數的陷阱與熔岩，我沿著唯一的路向西北走去。在西北角路的盡頭我發現在一道柵欄後面的屍體中有個東西隱隱地發光，我使用隔空取物術拉動柵欄後的拉桿打開柵門。進入後打倒守著屍體的鬼魂，取得屍體上的鑰匙。回到西

南邊的神殿，使用鑰匙開門，在中央的墓碑上寫著 Lithos 的心之墓。想必這就是地之心（ Heart of Earth ）的埋藏之地了，使用裂地術，我由地底取得了地之心。



◀取得海之淚

▶屍體中取得神殿鑰匙

◀埋葬地之心的神廟

▶取得地之心

最後是風神的氣息之風（ Breath the Wind ）了。我想起了 Stellos 的話：「氣息之風就在風神身邊，而且它是肉眼看不到的……」「肉眼看不到？難道……氣息之風是隱形的？」我心想著。火速回到 Argentrock Isle 再回到我會見風神的地方。使用開眼聖器施展顯像術，氣息之風（ Breath the Wind ）馬上出現在我的眼前。使用隔空取物取得了氣息之風（ Breath the Air ）。



▼取得氣息之風

▲使用顯像術找尋氣息之風

打開時空之門　時空神殿

我已經取得了代表四大元素之神的黑石器了，我記得 Mythran 曾說過他的時空之旅的法術。現在我已經有了五個黑石器應該可以使用那個了，於是我回到 Plateau 村。 Mythran 看了看我的黑石器，與我身上的神殿之書說道：「嗯！看來一切都完備了，現在你所需要的就是這個時空旅行（ Etherial Travel ）的法術。但是要成功地施展這個法術，你還得將四大元素之神的力量收納於這些黑石器中，有了元素之神的力量，你將可以離開這個世界。但，你會到那裡我也不敢保証了。當然，我是靠賣法術爲生的，所以這個法術……可能得花你一點錢……」我花了些錢買下了時空之旅的魔法書，使用魔法書後我被傳送到了時空神殿。

時空神殿是四大元素之神本體的老家。依照 Mythran 的說法，我得收服元素之神才行。同時我也想起了智者殿堂三大守護神的寓言，我必需得到四大元素之力才能引發我體內以太元素的潛能。在時空神殿中四個方向分別通往四個元素的領域。



▼向 My－thran 學習時空之術

▲時空神殿

五元素之會合　挑戰元素之神

我先選擇東邊山之王的領域。進入後，我來到了一個巨形的迷宮，錯綜的地形更勝於他的神殿。我沿著唯一的路向西北前進，使用耐熱術通過一片擋路的熔岩。再向西前進，通過一個由多個鬼魂把守的浮板狹道，轉西南使用傳送術通過一個山谷。我感到迷宮中的地震愈來愈強烈，看來我離山之王愈來愈近了。在探完迷宮之後，我終於在迷宮盡頭找到了山之王 Lithos 。不用說，我想他也知道我的來意了。山之王十分憤怒，大喝幾聲之後就召來一些土元素巨人攻擊我。我及

時拿起地之心指向 Lithos 。土元素巨人終於解體了， Lithos 的力量已經被地之心所收服。同時我也被傳回神殿中央。



通往地之領域的時空之門

挑戰山之王



地之領域之熔岩洞

再來是北方的水元素領域。來到水元素的領域，我一路向西。利用水面的浮石，慢慢地跳躍前進，就在西北方不遠處見到了水神。一見水神我二話不說拿出海之淚直接把水神收服於黑石器內，如此 Tenebare 城的危機也算是化解了。收服水神之後一道閃電把我傳回神殿。

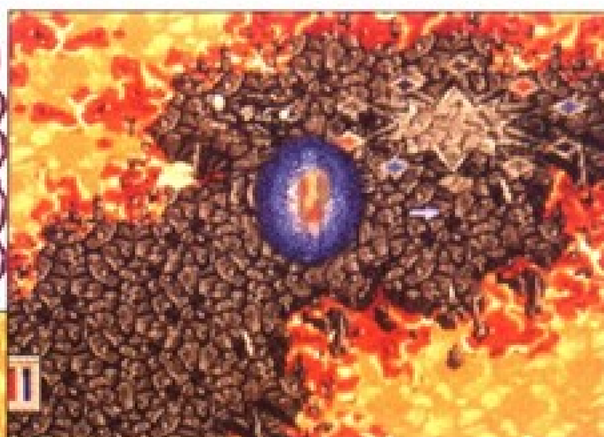


水神的世界



挑戰水神

之後，我選擇西邊方向火之神的領域。一進到此地就看到四週熔岩，看起來是個時分危險的地方。向北方走去，我看到北方不遠處地上有個十個星芒的星狀圖形，只是不知道有什麼作用，只好再順路轉向東邊。在東邊的地方，我通過一道直角交叉的斷橋。過橋後向北，在北邊的盡頭我找到了一個由好幾個惡魔守著的箱子，裡面共有十個白球。「十個　？難道與那個十芒星有關？」我想著。回到十芒星的位置，把白球一一地放在十個星芒上後，北邊的熔岩河突然多了十個浮板。利用浮板，我通過了熔岩河，再向北走到盡頭，我找到了火神。使用黑火舌，我又得到了火神的力量。



▶十芒星地板有什麼用？



▼制服火神



▲白球是十芒星的鑰匙

最後，就是南方的風神了，一進風神的領域。我一路向北，跳過一些跳板之後，我見到了風神。這次風神終於生氣了，兩道旋風向我攻擊。我使用氣息之風打敗了風神。

現在已經算是萬事皆備了，五大元素最後就只剩下深藏在我體內的以太之力。用照著神殿之書的說明，把四個吸滿元素之力黑石器分別放在神殿中央的五芒星的星芒上並分別指向他們自己的領域。最後拿出我的黑角錐，放在東南方向剩下的那個星芒上。使用黑角錐，使它集合四大元素之力，最後使用在我的身上，突然我感到我全身突然生出一陣力量正源源不斷地注入黑角錐之中，角錐也慢慢地開始發光。最後我把光的角錐拿起來，再放到星芒上，五芒星結合了五大元素之力，產生了一道黑月之門。



通往風之神之路

時空之旅　黑月之門

現在正如三大守護神所說的，我已經成爲以

遊戲攻略

太之神了。我擁有了和其他元素之神相同的能力。進入這個門後我就可以離開這裡了。回首望著這個奇妙的國度，也許我永遠不會再回來了。當這個門關上後，我在此的一切恩恩怨怨，也將從此了結。再見了！ Pagan ！再見了， Devon 我永遠也不會忘了你這個救命的恩人、我在此唯一的好友，及 Tenebare 的好國王。我轉身進入黑月之門，回Pagan 的門已經關了，我在月之門的奇妙世界中走著。月之門的出口會是在哪裡呢？正如 Mythran 所說的，我也不知道，回想當初我是由黑月之門離開家鄉的，可能的話也許我會將由這個黑月之門回去。當然，或許這又是一個不可思議的旅程的開始……

月之門後面將是什麼世界呢？



法術配法說明

五芒星的五個角位表示法術所需的蠟燭的色

在蠟燭的附近爲必需放置藥材代號：

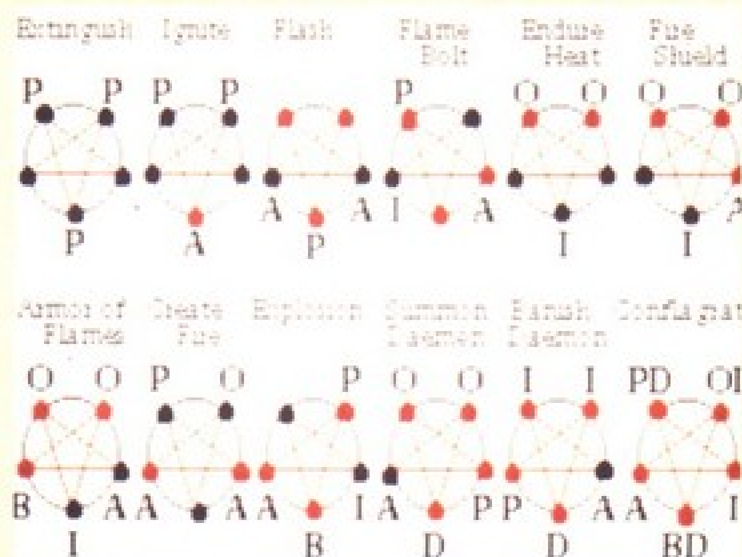
P：浮石（Pumice）

A：火山灰（Volcanic Ash）

I：生鐵（Pig Iron）

B：硫黃（ Brimstone ）

O：脆石（Obsidian）



各種法術配法

法術種類說明

1.熄滅術（Extinguish）

咒文：An Flam　法器：符石（Symbol）、魔杖（Wand）、手杖（Rod）、木杖（Staff）

2.點火術（Ignite）

咒文：In Flam　法器：符石（Symbol）、魔杖（Wand）、手杖（Rod）、木杖（Staff）

3.傳送術（Flash）

咒文：Flam Por　法器：符石（Symbol）*、魔杖（Wand）、手杖（Rod）、木杖（Staff）

4.火焰飛彈（Flame Bolt）

咒文：In Ort Flam　法器：符石（Symbol）*、魔杖（Wand）、手杖（Rod）、木杖（Staff）

5.耐熱術（Endure Heat）

咒文：Sanct Flam　法器：符石（Symbol）*、手杖（Rod）、木杖（Staff）

6.火焰盾（Fire Shield）

咒文：In Flam An Por　法器：符石（Symbol）*、手杖（Rod）、木杖（Staff）

7. 火焰護甲（Armor of Flames）

咒文：Vas Sanct Flam　法器：符石（Symbol）*、手杖（Rod）、木杖（Staff）

8.造火術（Create Fire）

咒文：In Flam Ylem　法器：符石（Symbol）*、木杖（Staff）

9.爆炸術（Explosion）

咒文：Vas Ort Flam　法器：符石（Symbol）*、木杖（Staff）

10. 召喚惡魔（Summon Daemon）

咒文：Kal Flam Corp Xen　法器：符石（Symbol）*、惡魔護身符（Talisman）

11. 遣回惡魔（Banish Daemon）

咒文：An Flam Corp Xen　法器：符石（Symbol）*、惡魔護身符（Talisman）

12. 毀滅術（Conflagration）

咒文：Kal Vas Flam Corp Xen　法器：符石（Symbol）*、惡魔護身符（Talisman）

【搖滾少林系列】

遊戲攻略



七俠五義 完全攻略

／ALEX

楔子

此遊戲各關卡中的諸多通道和密門，採取的是定點開啓方式，遊戲場景中的各式鑰匙即爲定點的醒目指標。因此，玩家若陷於找不到出口的困境時，首先應該四下仔細搜尋有無遺漏之處。

再者，其中有不少定點具有重複作用，亦即反覆觸動定點也會導致通道或密門的反覆開啓或關閉。玩家在確定沒有遺漏鑰匙的狀況時，也須留意此點。

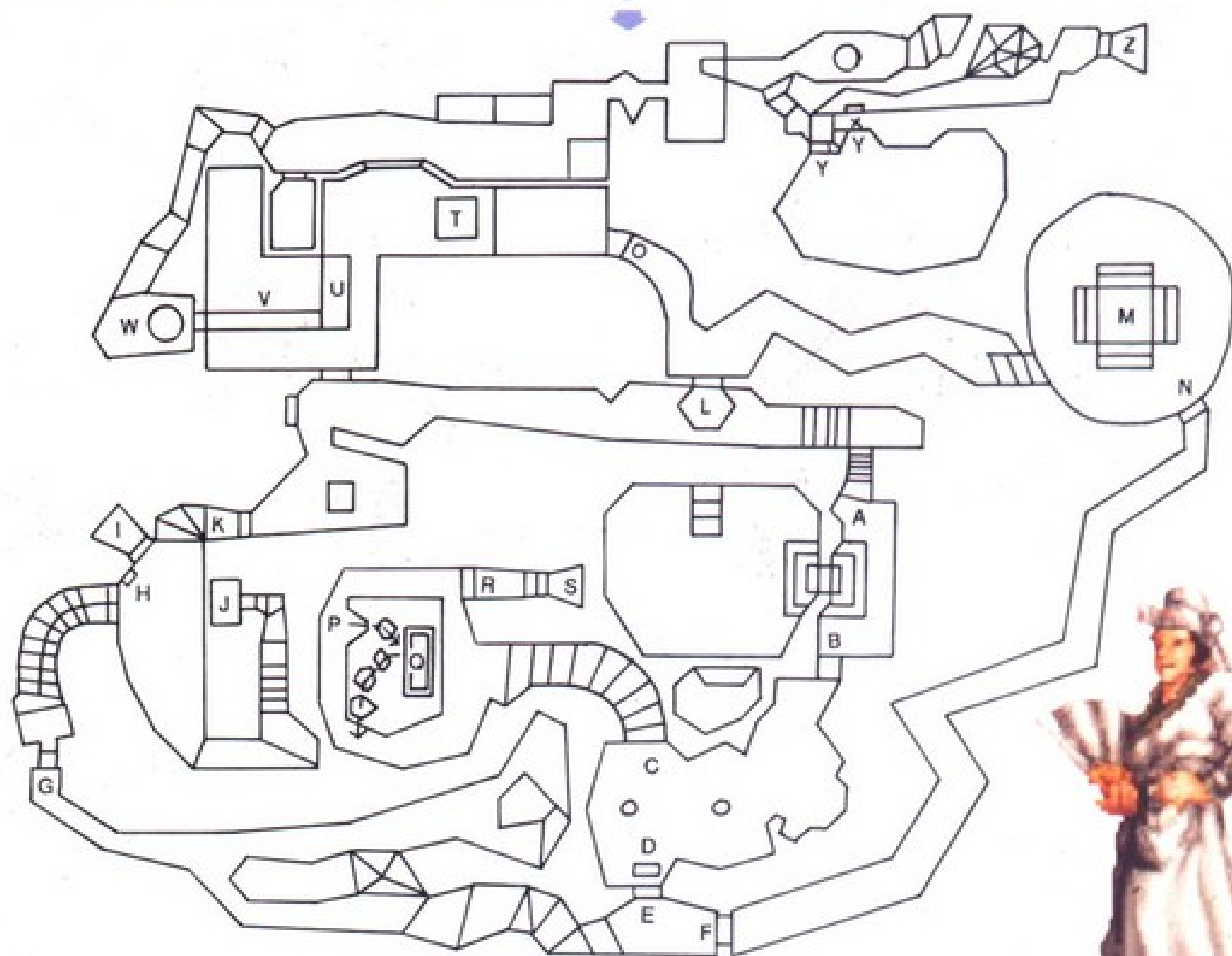
七俠五義遊戲關卡關係表

關卡	出口	到達關卡
第一章第一節第一回	S	第一章第一節第三回
	Z	第一章第一節第二回
第一章第一節第二回	F	第一章第一節第三回
	R	第一章第二節第一回
	Q	第一章第二節第二回
第一章第一節第三回	I	第一章第二節第一回
	R	第一章第二節第二回
第一章第二節第一回	O	第一章第二節第二回
	R	第二章第一節第一回
	Z	第一章第二節第三回
第一章第二節第二回	F	第一章第二節第三回
	K	第二章第一節第一回
第一章第二節第三回	E	第二章第一節第一回
	N	第二章第一節第二回
第二章第一節第一回	D	第二章第一節第二回
第二章第一節第二回	K	第二章第一節第三回
	I	第二章第一節第四回
第二章第一節第三回	F	第二章第一節第四回
第二章第一節第四回	J	第二章第一節第五回
第二章第一節第五回	H	第三章第一節第一回
第三章第一節第一回	L	第三章第一節第二回
第三章第一節第三回	F	第三章第一節第三回
第三章第一節第三回	F	第三章第一節第五回
	L	第三章第一節第四回
第三章第一節第四回	K	第三章第一節第五回
第三章第一節第五回	J	第四章第一節第一回
第四章第一節第一回	E	第四章第二節第一回
第四章第二節第一回	I	第五章第一節第一回
第五章第一節第一回	K	第五章第一節第二回
	F	第五章第一節第三回
第五章第一節第二回	J	第五章第一節第四回
第五章第一節第三回	J	第五章第一節第四回
第五章第一節第四回	G	第五章第一節第五回
第五章第一節第五回	I	第五章第一節第六回
第五章第一節第六回	K	第六章第一節第一回
第六章第一節第一回	G	第六章第一節第三回
	T	第六章第一節第二回
第六章第一節第二回	F	第六章第一節第四回
	I	第六章第一節第三回
第六章第一節第三回	G	第六章第二節第一回
第六章第一節第四回	F	第六章第二節第一回
	I	第六章第二節第二回
第六章第二節第一回	E	第六章第二節第二回
	J	第六章第二節第三回
第六章第二節第二回	H	第六章第二節第三回
	J	第六章第二節第四回
第六章第二節第三回	F	第六章第二節第四回
第六章第二節第四回	I	第七章第一節第一回
第七章第一節第一回	E	遊戲結束

遊戲攻略

第一章

第一節第一回



▲遊戲開始時在A的位置（以下各關卡皆同）。

▲先由B進入，上階梯C繞到P處，施展輕功（Shift＋A鍵）跳進Q撿取鑰匙後可觸開R門，由Q跳回對岸繞進R，由S可接往第一章第一節第三回。

▲踏進D觸開E門，進入E經由G步上階梯。啓動開關H打開密室I，J處有氣功秘笈。

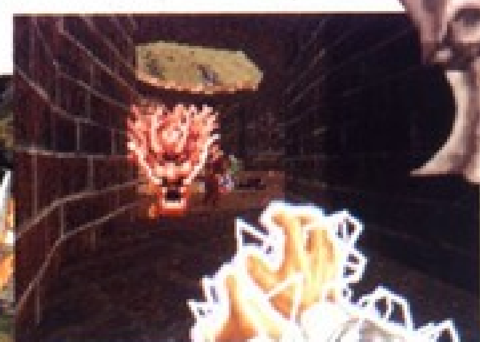
▲踏上L打開密門並進入，往右步上M可打開N，進入N可與F相通。

▲進入O，跳上T漂近U，利用V往W跳進，小心別掉入W前的池中。

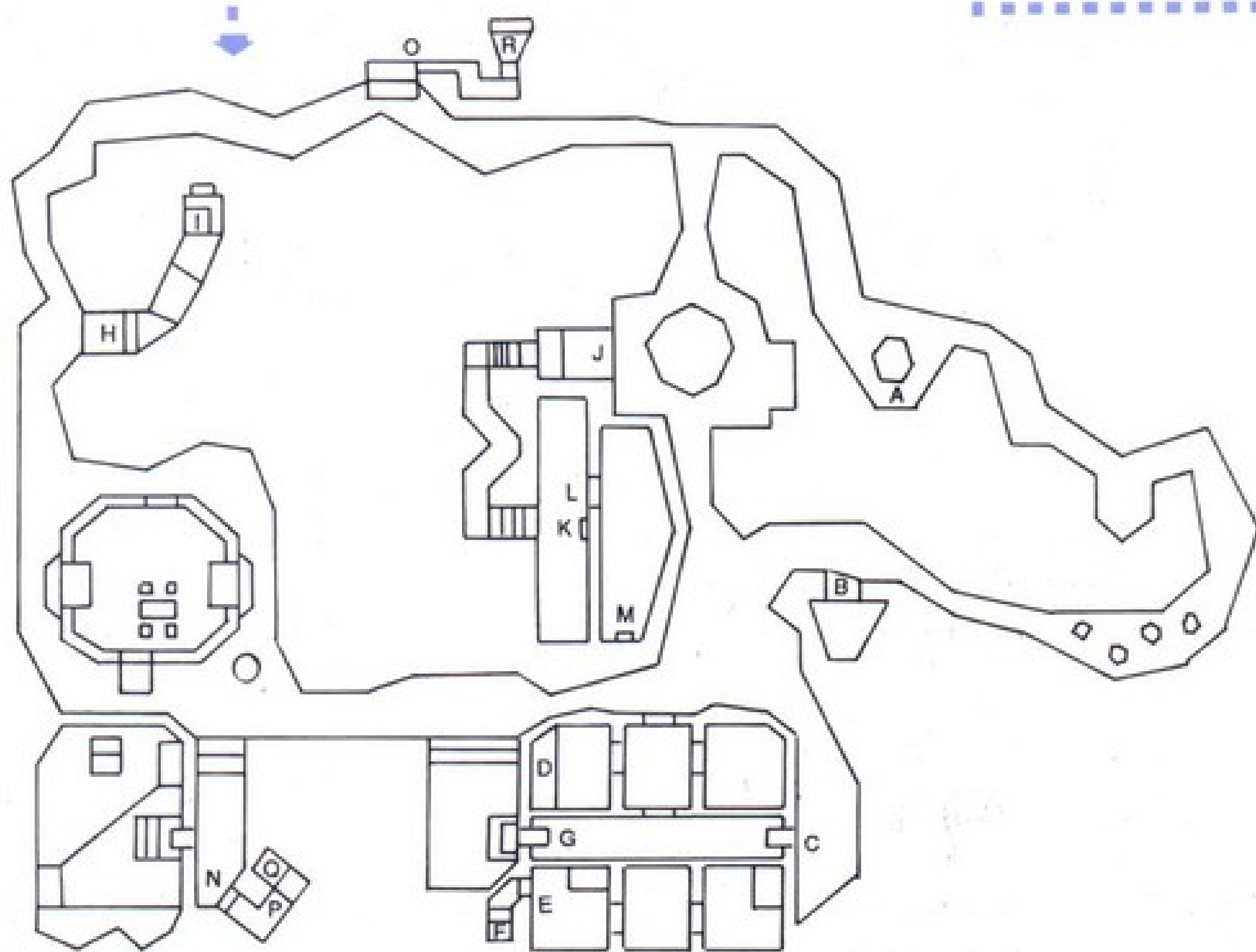
▲啓動X打開兩道Y門，Z可到達第一章第一節第二回。







第一節第二回



▲繞經B進入C，踏進牢房D可觸開密道E，進入F可接到第一章第一節第三回。其它牢房可進不得……

▲打開H並跳上進I拿秘笈，回程須蹲著（Z鍵）跳下H。

▲由J進入，啓動開關K打開L門，進入L啓動開關M可同時開啓密道N和O。

▲進入O裡的R可接往第一章第二節第一回；進入N通過密門P可由Q到達第一章第二節第二回。

第一節第三回

▲進入B踏進C可觸開D。

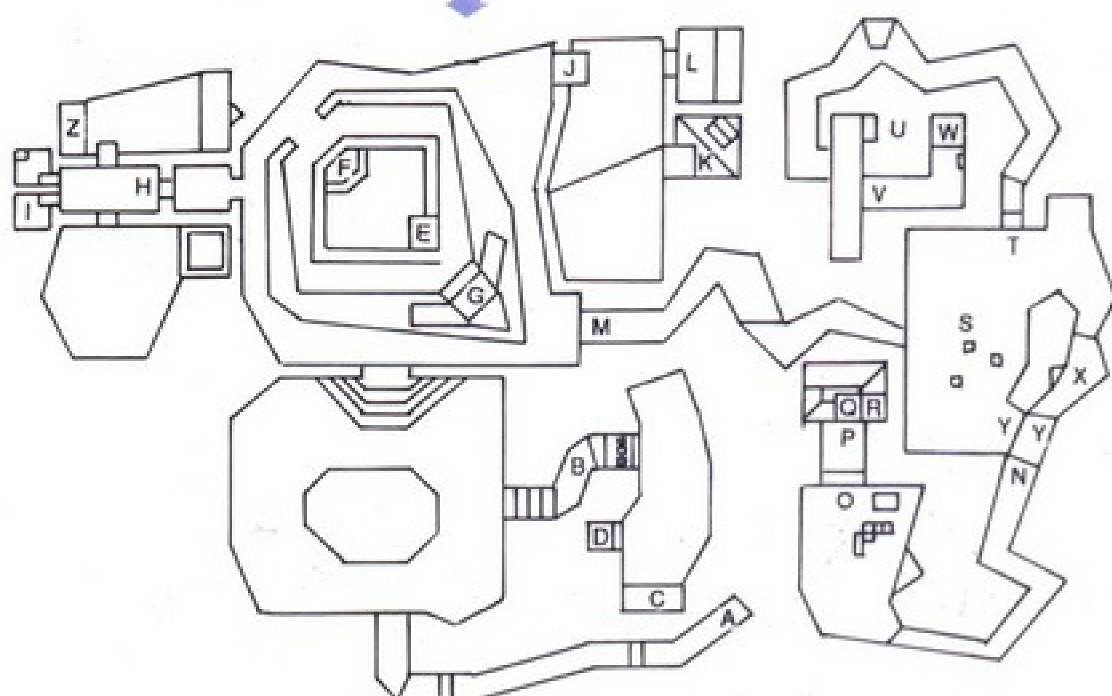
▲繞到E門進入，跳進F可觸開密室G。

▲由J進門後，走近K即可開密室L。

▲進入密道M，拿取S的鑰匙後可打開密門H；跳上Z可打開I門，經由I可通往第一章第二節第一回。

▲走進T後，踏進U可打開密道V，啓動升降梯到W拿取鑰匙可觸開O門。

▲啓動走道上的開關X可打開兩面暗牆Y，經由N進入O，由P處跳下Q後蹲著繞到R可別達第一章第二節第二回。



第二節第一回

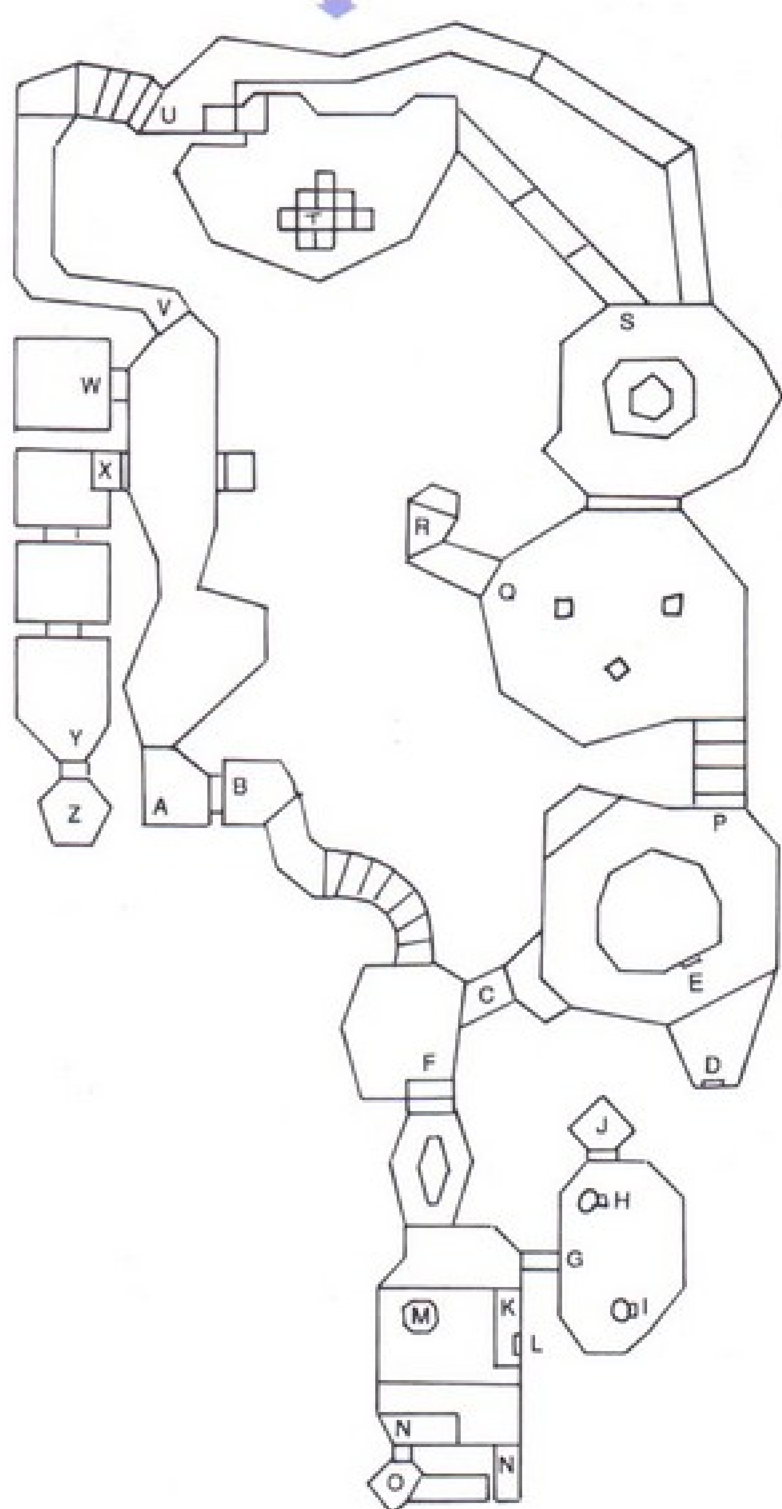
▲進入密道B，到F前跳過C，啓動開關D打開F門，開關E則打開P門。

▲進入G後，啓動開關H打開密室J；啓動開關I昇起走道K。走上K啓動開關L可同時打開兩道N門，跳上M漂到對岸，進入O可接往第一章第二節第二回。

▲由Q跳過R可通往第二章第一節第一回。

▲箱子上的T點可打開Y門，經由U跳上V，打開X進入Y，Z可到達第一章第二節第三回。

▲W是一密室。



第二節第二回



第二節第三回

承上頁

▲一路繞進B傳送到C，啓動開關D打開通道E。再由C傳送回B，繞到E進入F接往第一章第二節第三回。

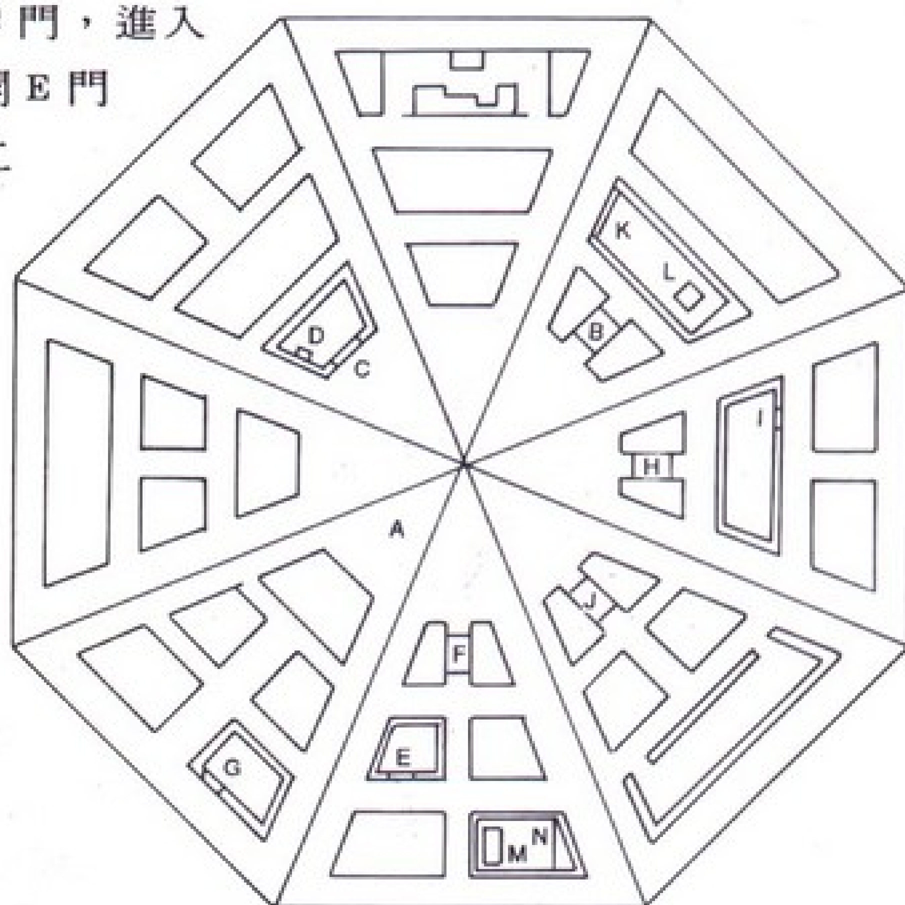
▲進入L，啓動開關G打開H通道；啓動開關I打開J門。

▲經由H到J，K可通往第二章第一節第一回。

▲踏上B觸開C門，進入C啓動開關D可打開E門，進入E可到達第二章第一節第一回。

▲踏上F觸開G門；踏上H觸開I門。

▲踏上J觸開K門，進入K踏上L傳送到M，步上N可接往第二章第一節第二回。







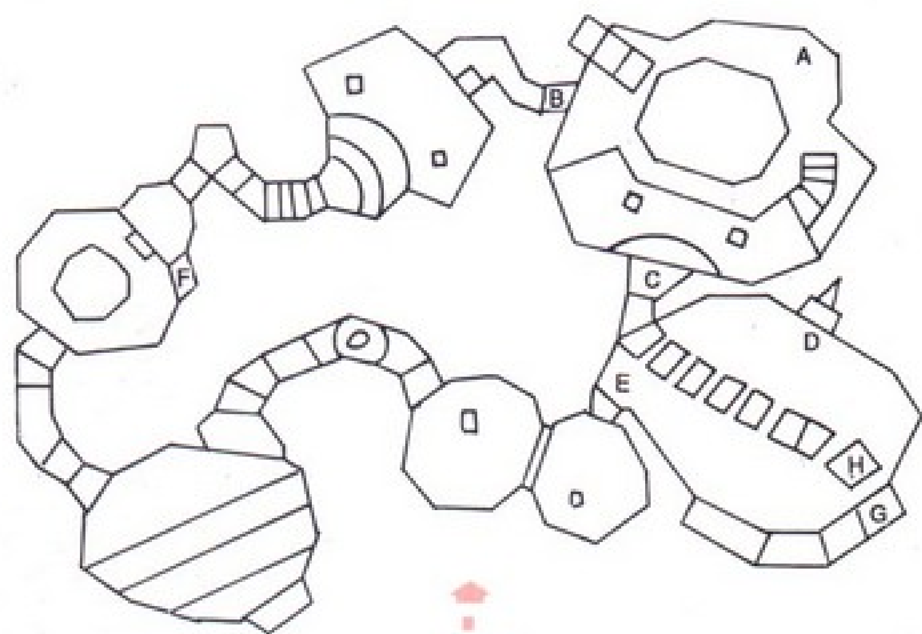


第二章

第一節第一回

▲由B進入，踏上F觸開D門。

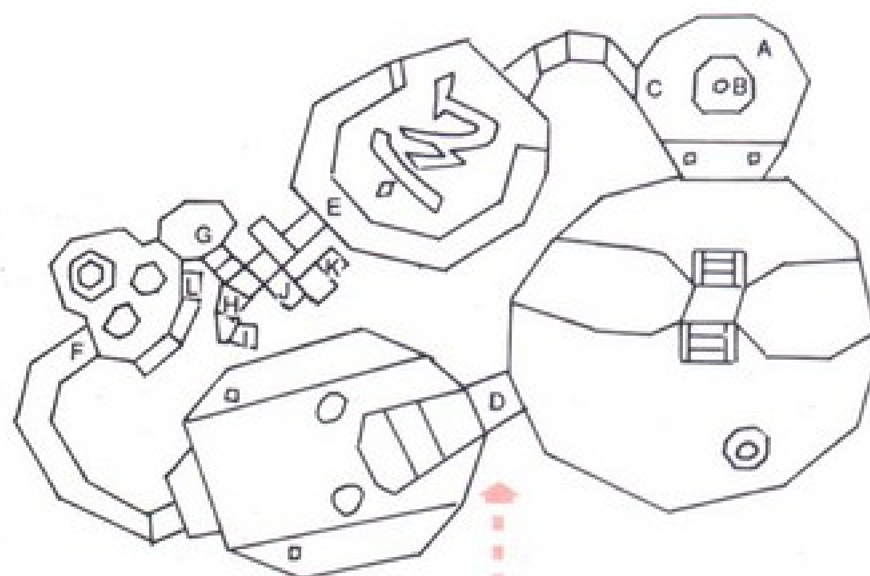
▲由E進出，穿過G和H間的走道進入D通往第二章第一節第二回。



第一節第二回

▲跳上B觸開J門，經由C、E進入J，K可到達第二章第一節第三回。

▲跳上L觸開H門，進入I 可通往第二章第一節第四回。

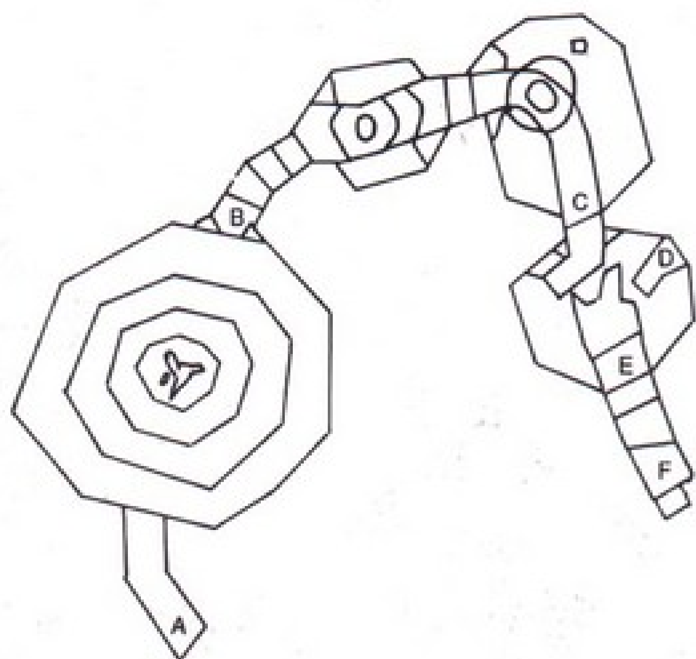


第一節第三回

▲經由B到C，跳上D拿取鑰匙可觸開E門，藉由F到第二章第一節第四回。



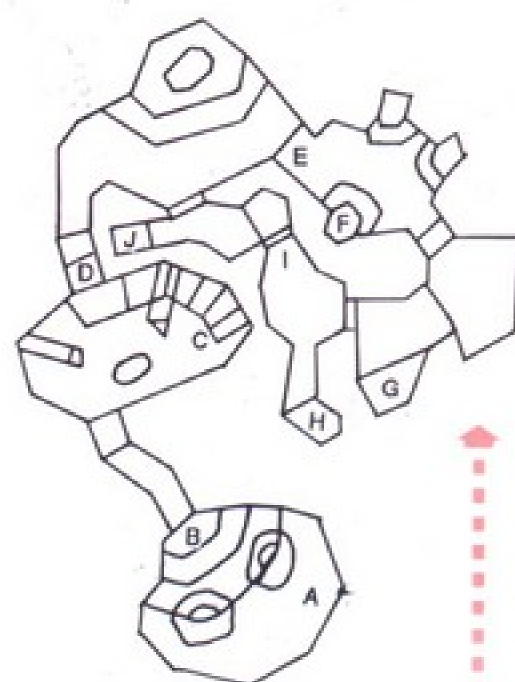




第一節第四回

▲走進B，上階梯C由D到達E，踏進F觸開G門，蹲著進入G撿拾鑰匙可觸開H門。

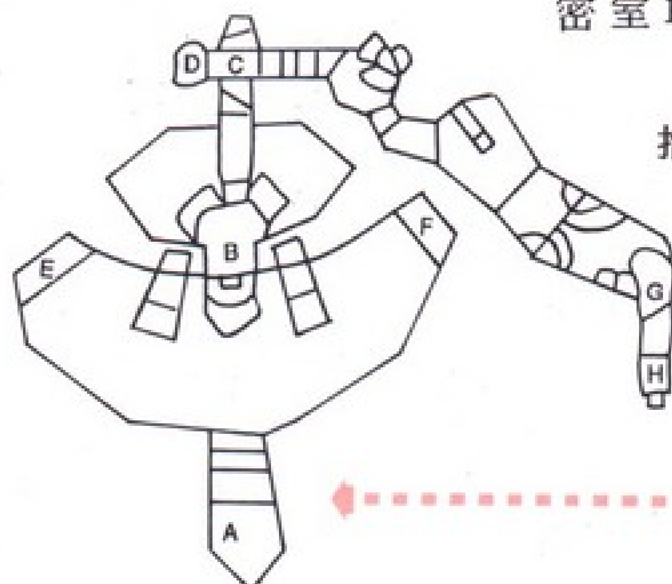
▲走入H拿取鑰匙以觸開J門，經由I進入J接往第二章第一節第五回。



第一節第五回

▲跳上B步入C，跳往D拿取鑰匙後可同時觸開兩間密室E和F。

▲分別進入E和F撿拾鑰匙後可觸開G門，跳上G進入H接到第三章第一節第一回。



第三章

第一節第一回

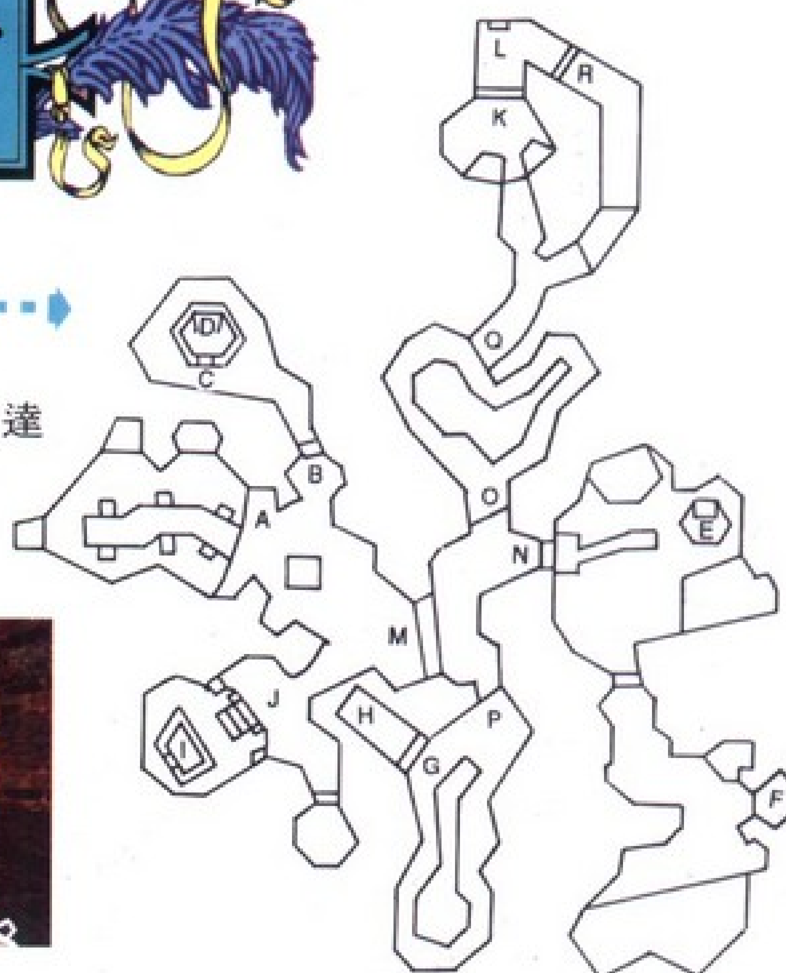
▲經由B進入C，踏上D傳送到E。

▲跳上F拿鑰匙可觸開G門，經由N、P進入G，拿取H的鑰匙以觸開I門。

▲經由P、M蹲著跳下J，進入I即可觸開K門。

▲通過M、O進入Q，蹲著通過K門，經由L到達第三章第一節第二回。R是一道幻象牆，無作用。

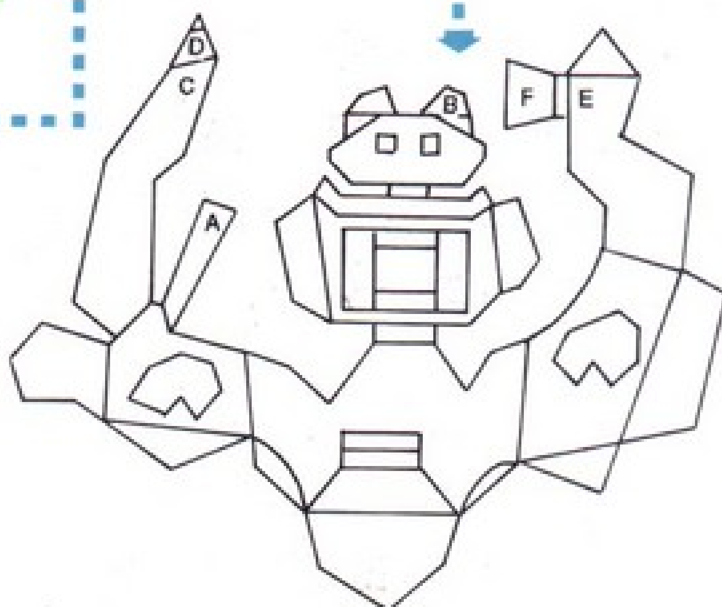




第一節第二回

▲輾轉踏上B拿取鑰匙以觸開C牆，跳上D啓動開關打開E門。

▲經由F可接往第三章第一節第三回。







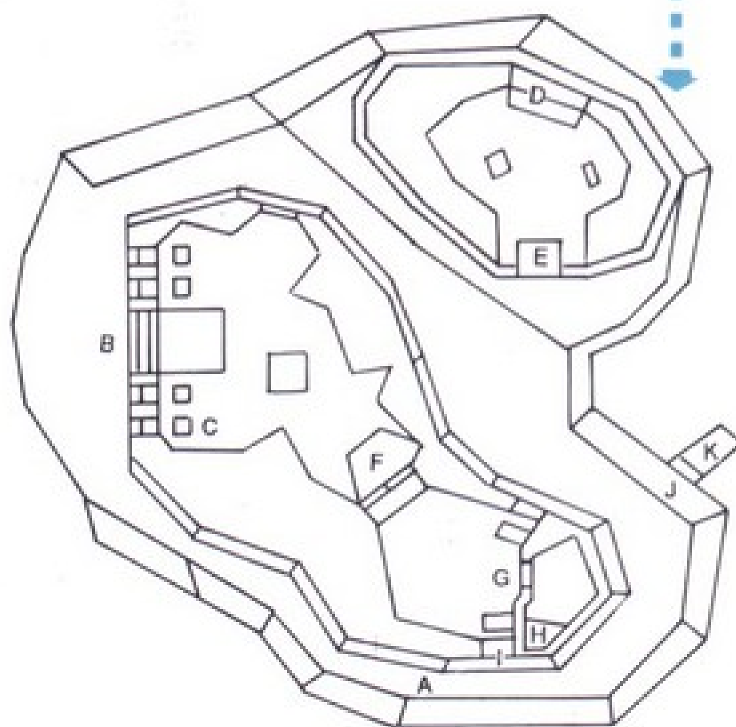
第一節第四回

▲由B進入，拿取C的鑰匙以觸開D。

▲進入E拿取D的鑰匙以觸開G門。

▲由B進入打開F門，或者由窗子I跳進G，撿取H的鑰匙以觸開J門。

▲進入J由K通往第三章第一節第五回。

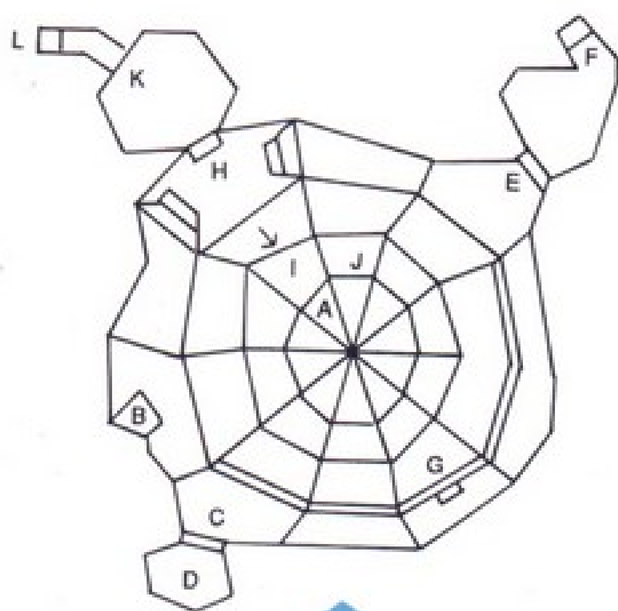


第一節第三回

▲跳上B拿鑰匙可觸開C門，進入C拿取D的鑰匙可觸開E門。進入E可由F接往第三章第一節第五回。

▲跳上G拿取鑰匙可觸開H門，蹲下身子依箭頭方向跳入I，拿取J的鑰匙後可觸開通道K。

▲踏進K裡的L可到達第三章第一節第四回。



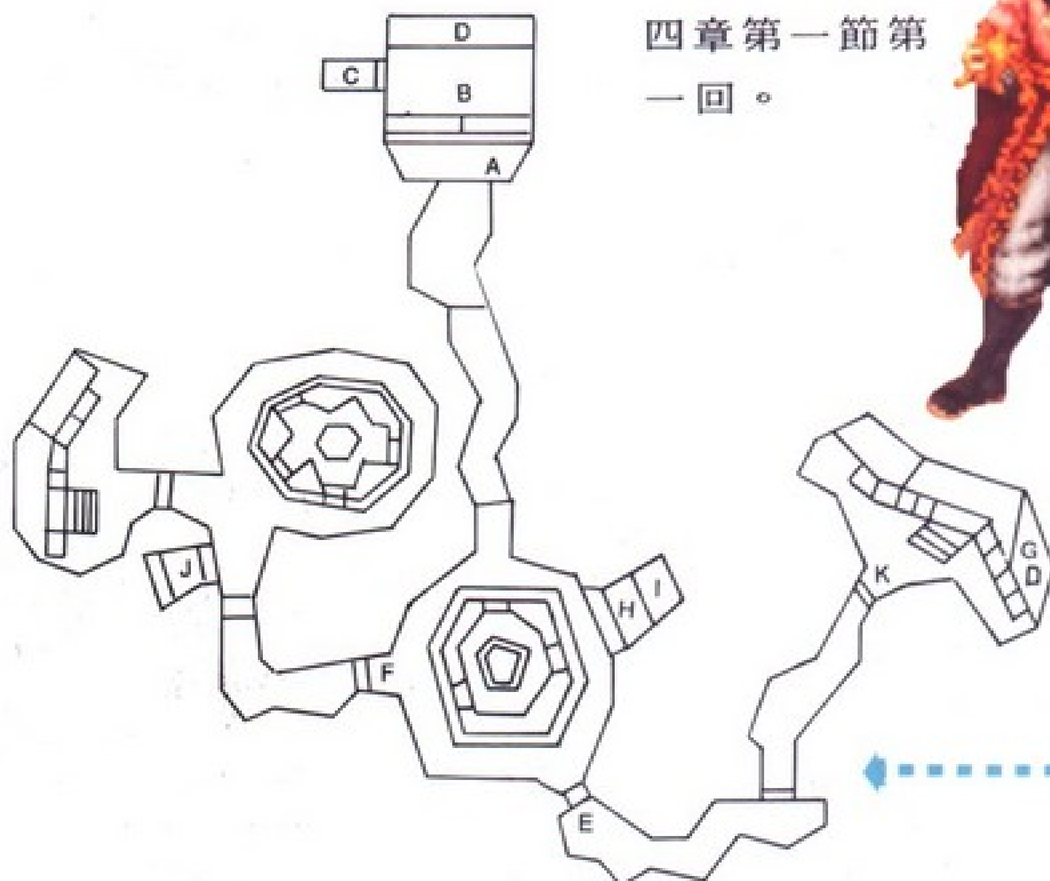
第一節第五回

▲打開B門進入，站到地點D再將B門關上。進入C拿取鑰匙以觸開K門，再站上D處打開B門走出。

▲經由E進入K，上階梯到G拿取鑰匙以觸開H門。

▲進入H撿拾I的鑰匙以觸開J門，經由F踏進J以接到第四章第一節第一回。





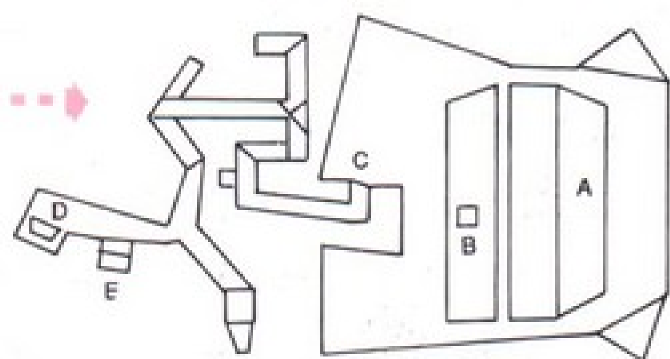


第四章

第一節第一回

▲由C輾轉摸進到D可傳送上B，B可傳送回D。

▲穿進E可通往第四章第二節第一回。

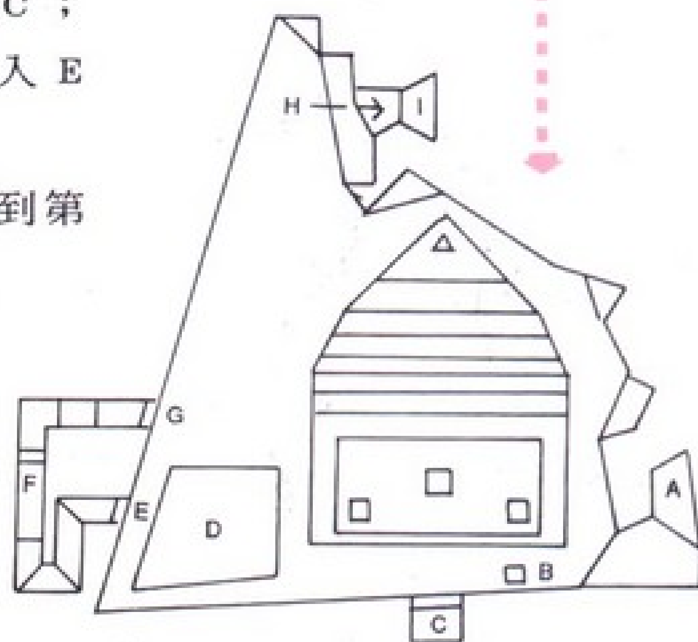


第二節第一回

▲踏上B可觸開密室C；踏上D可開啓密道E；進入E通過暗牆F由G走出。

▲由H跳往I可以接到第五章第一節第一回。







第五章

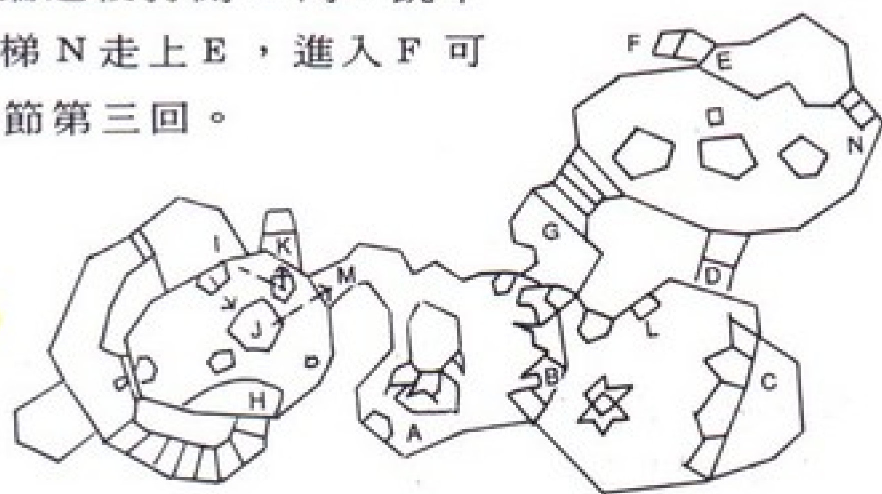


第一節第一回

▲由B跳下，上C拿鑰匙並觸開G。踏上L拿鑰匙後可打開K門。

▲回到B往M跳下，上階梯H到I，由I跳過J可再跳回M。斜跳進K則接往第五章第一節第二回。

▲進入G拿鑰匙後打開E門，跳下B進入D，由階梯N走上E，進入F可通往第五章第一節第三回。



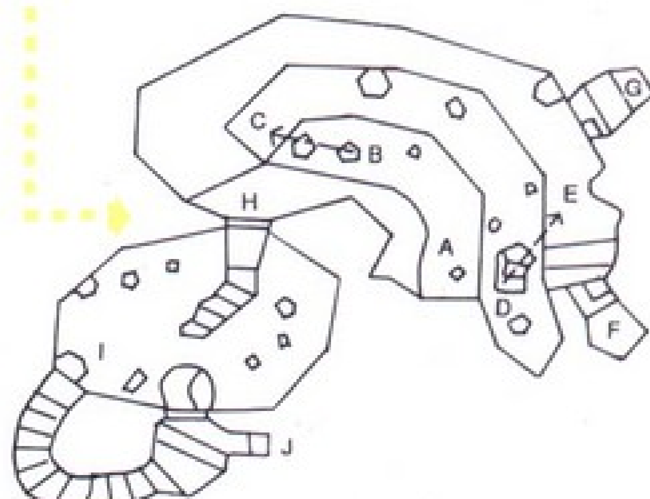


第一節第二回

▲由B跳上C，再由D跳上E。

▲繞過入口H，由I上階梯到J通往第五章第一節第四回。

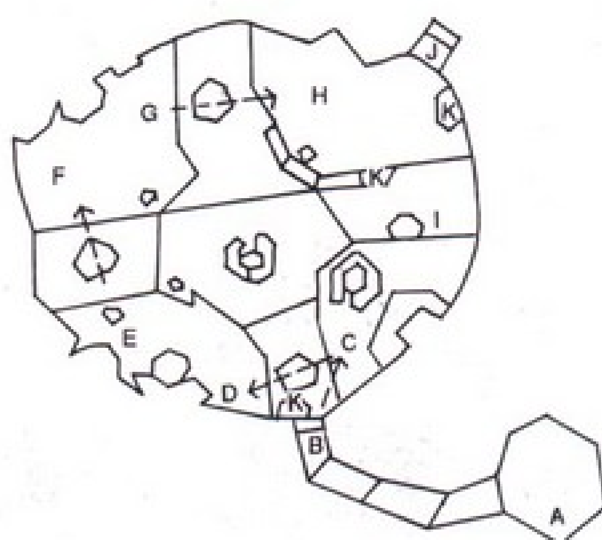




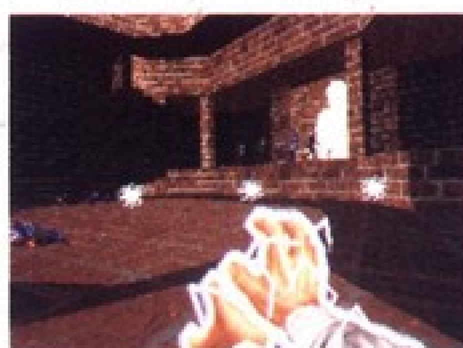
第一節第三回

▲由B跳下C；由C跳向D；再由E跳過F；由G跳往H。

▲拿取三處K的鑰匙後可打開J門。在池中可經由I再回到C。再跳一圈到H ，進入J到達第五章第一節第四回。







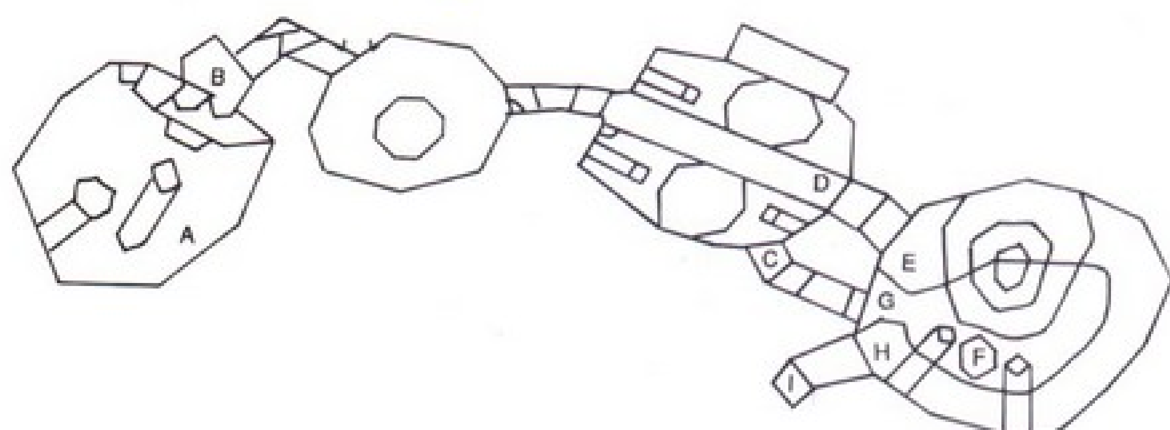


第一節第五回

▲由B進入，一路殺到D，由E跳下拿取F鑰匙後可打開C通道。跳上H繞到E走出D。

▲由C進入通道，撿取兩把鑰匙後可同時打開G門和H門。

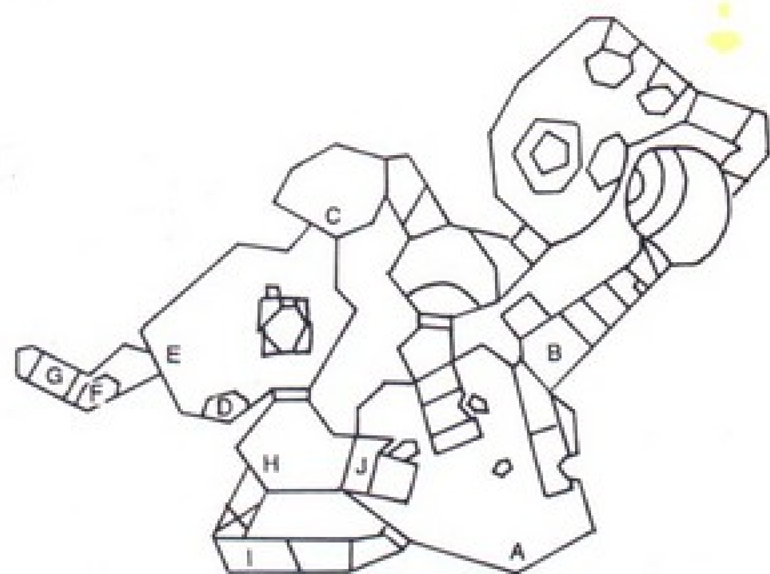
▲跳上H到I通往第五章第一節第六回。



第一節第四回

▲進入B繞到C或由J跳下到D，拿取D的鑰匙後可打開E門，進入E撿取F的鑰匙後可打開H通道。

▲進入H到I拿鑰匙可打開G門，進入G接往第五章第一節第五回。









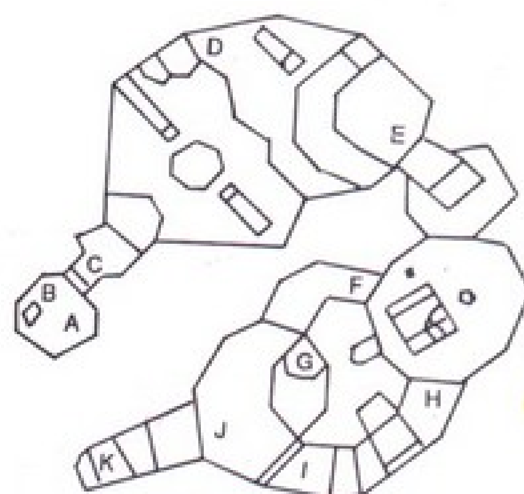


第一節第六回

▲踏上B打開C門。上階梯D進入E。

▲進入F，跳下G拿取鑰匙打開H通道。

▲走出F進入H，撿取兩把鑰匙後可同時觸開I門和J門。進入J由K接到第六章第一節第一回。





第六章



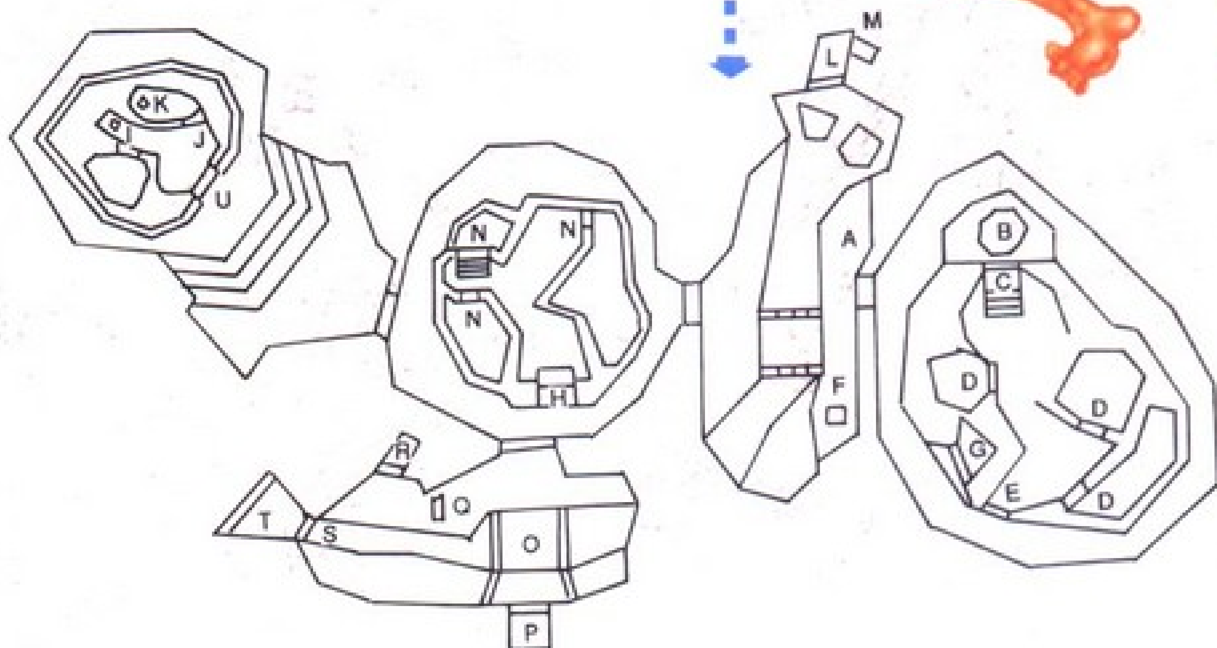
第一節第一回

▲踏上F拿鑰匙可觸開G，進入G通往第六章第一節第三回。

▲由岸上跳下B，站定後再縱身躍起快速打開C門並進入……還是走後門E吧…裡頭有三間D室。

▲踏上U裡的I可打開J，進入J踏上K可打開L。由岸邊跳進L拿取M的鑰匙可打開S門。

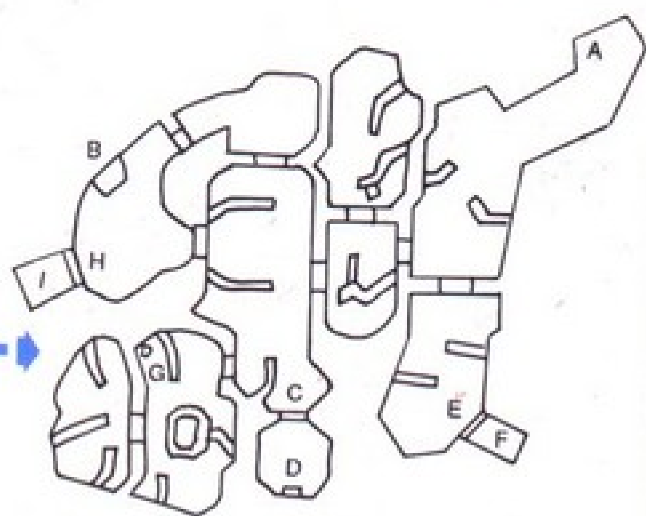
▲站上O打開P，走進Q可觸開R。由岸邊跳進S由T接往第六章第一節第二回。



第一節第二回

▲先輾轉到B拿取鑰匙以觸開C門，進入C踏上D打開E門，進入F可通往第六章第一節第四回。

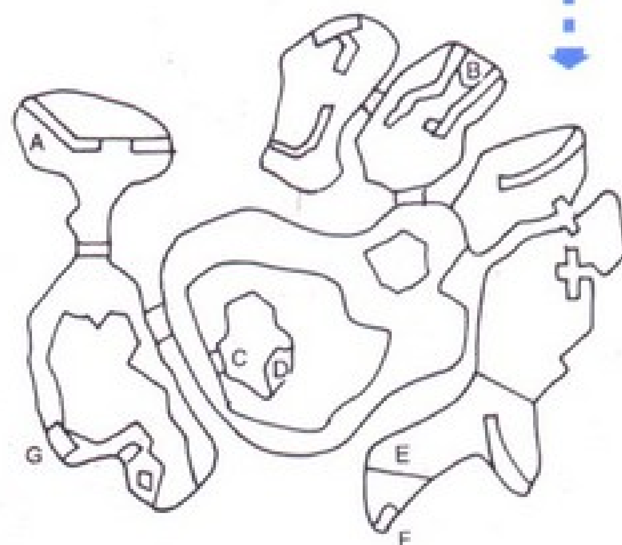
▲跳上G打開H門，由I可到達第六章第一節第三回。



第一節第三回

▲繞到B處拿取鑰匙以觸開C門，進入C並踏上D以打開E牆，跳上F拿取鑰匙可觸開G門。

▲進入G可接關到第六章第二節第一回。



第一節第四回

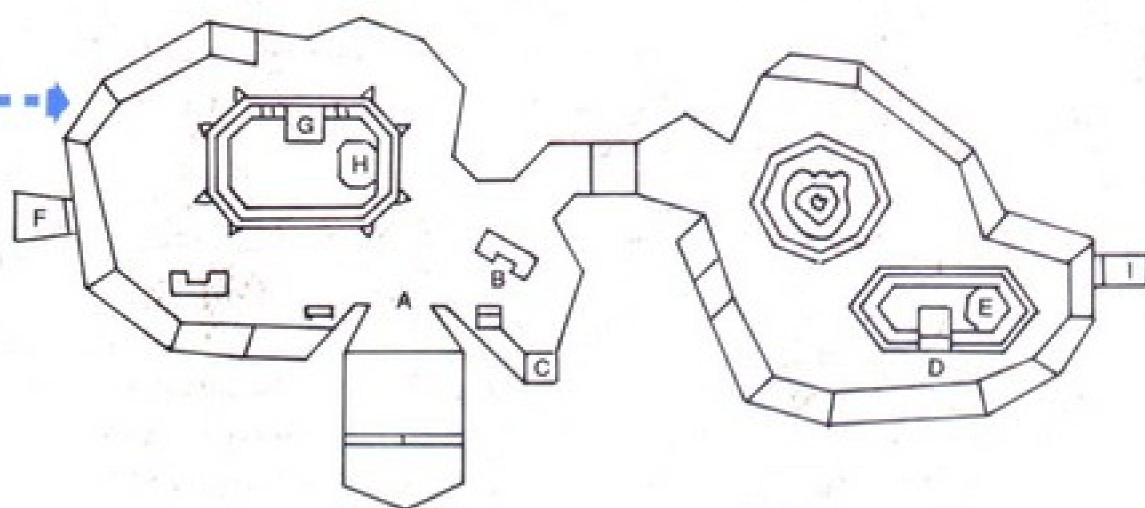
▲拿取B和C的鑰匙以觸開F和I的第一道門。

▲由D進入拿取E的鑰匙以打開F，經由F可通往第六章第二節第一回。

▲進入G踏上H拿鑰匙後可打開I，經入I可到達第六章第二節第二回。

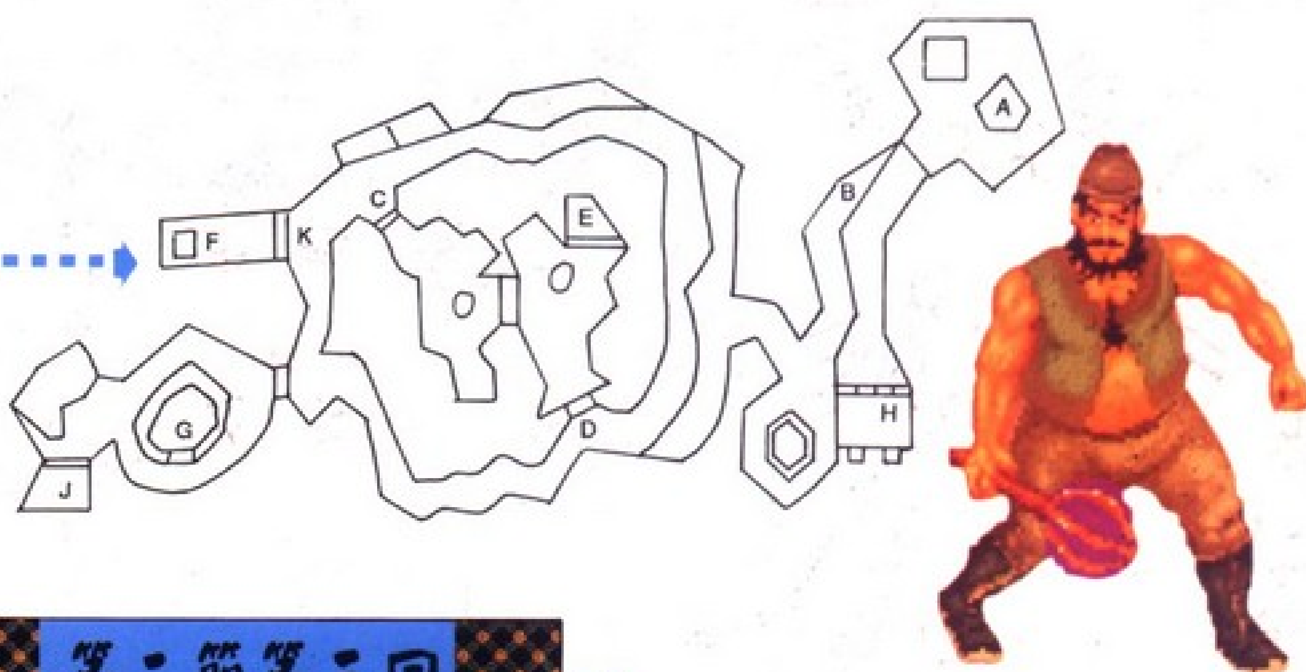
▲F和I必須先踏上B和C打開第一道門，再藉由E和H完全開啓。如果順序顛倒，會出不了關的。





遊戲攻略

第二節第一回



▲施展輕功飛身躍上B處。

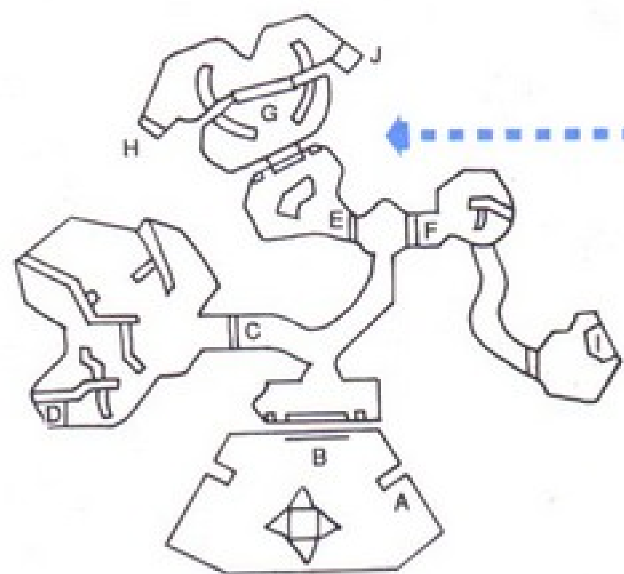
▲跳上橋墩H以觸開K關，進入K拿取F的鑰匙後可觸開E門，E接往第六章第二節第二回。

▲跳上橋墩I以觸開J門，進入J可到達第六章第二節第三回。

第二節第二回

▲經過B和C到D拿取鑰匙可同時觸開G和H。經由H接往第六章第二節第三回。

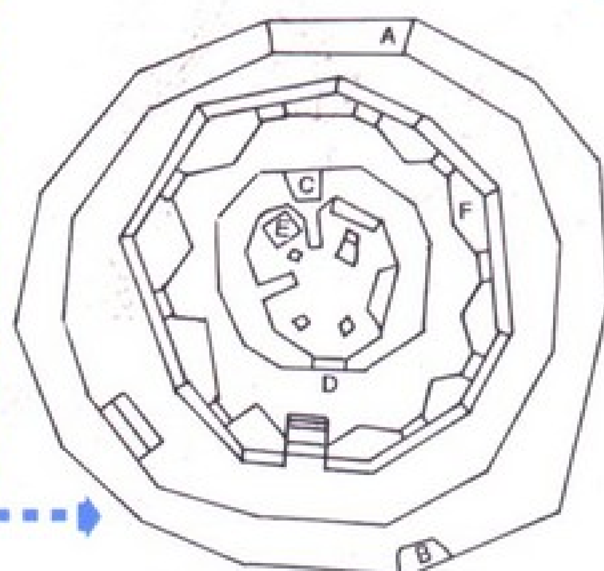
▲通過F到I拿取鑰匙可觸開J門，進入J可通往第六章第二節第四回。



第二節第三回

▲繞到B撿取鑰匙以觸開C門，進入C拿取鑰匙可打開D門。

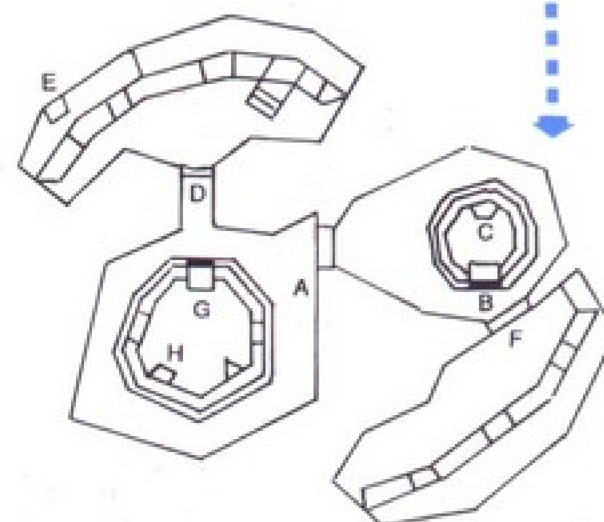
▲蹲著進入D到E拿鑰匙後可觸開F門，進入F以接往第六章第二節第四回。



第二節第四回

▲由B門進入拿取C的鑰匙可打開D門，跳過D門上階梯到E撿取鑰匙可打開F門。

▲進入G門跳上H拿鑰匙以觸開I門，進入I可通往第七章第一節第一回。

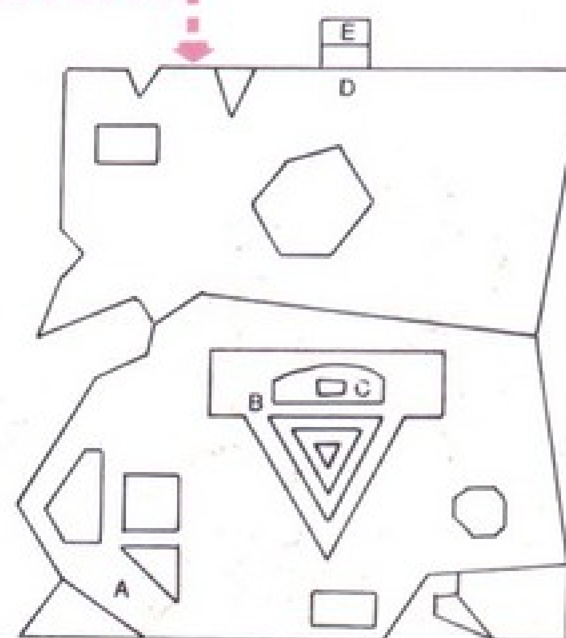


第七章

第一節第一回

▲施展輕功飛跳上B，跳進C可觸開D門。

▲只要能平安的進入E，就可完成任務。







機密檔案

★侯育宏

【任務流程】

要玩完整套《太平洋戰將》，共要經歷九個場景，每個場景都各有一系列的任務，而每場任務的勝負都會影響遊戲的其他部份。

以下的列表會以縮寫來代表地理場景，縮寫後方的數字則代表其任務場別，例如珍珠港的第三場任務則簡稱爲 PH3 。

【場景簡稱表】

地點	縮寫	任務場數
珍珠港（ Pearl Habor ）	PH	3
珊瑚海（ Coral Sea ）	CS	4
中途島（ Midway ）	MD	4
瓜達康納爾（ Guadalcanal ）	GU	4
所羅門群島（ Solomon ）	SL	4
馬里亞納（ Marianas ）	MR	4
雷依泰灣（ Leyte Gulf ）	LY	4
琉磺島與沖繩島（ Iwo Jima Okinawa ）	IW	4
終場	EG1，EG2	其中一場任務成功便依結果出現三種結局動畫之一
戰役失敗	LA1～5	自動跳至LB1～3
	LB1～3	任務成功則跳至LC1～3 失敗則顯示結局動畫
	LC1～3	跳至下一場景

【單一任務成敗說明】

每個任務都有特定的攻擊或保衛目標，像是航空母艦、機棚、燃料庫、飛機等類，只要能達到「成功要件」就算完成了任務。「任務解析」一章中會對這些要件有詳盡的說明，在此先舉個例子，如 CS-2 （珊瑚海第二場任務）中，要求你在不損失己方航艦的情況下，炸沉日本輕型航空母艦翔鳳號（Shoho），一旦沒能達到任務要求，就是失敗了。勝利固然重要，但你也不用太在意，因爲也許你不能圓滿達成每個任務，可是你也能因此而得以進行其他支線的任務。

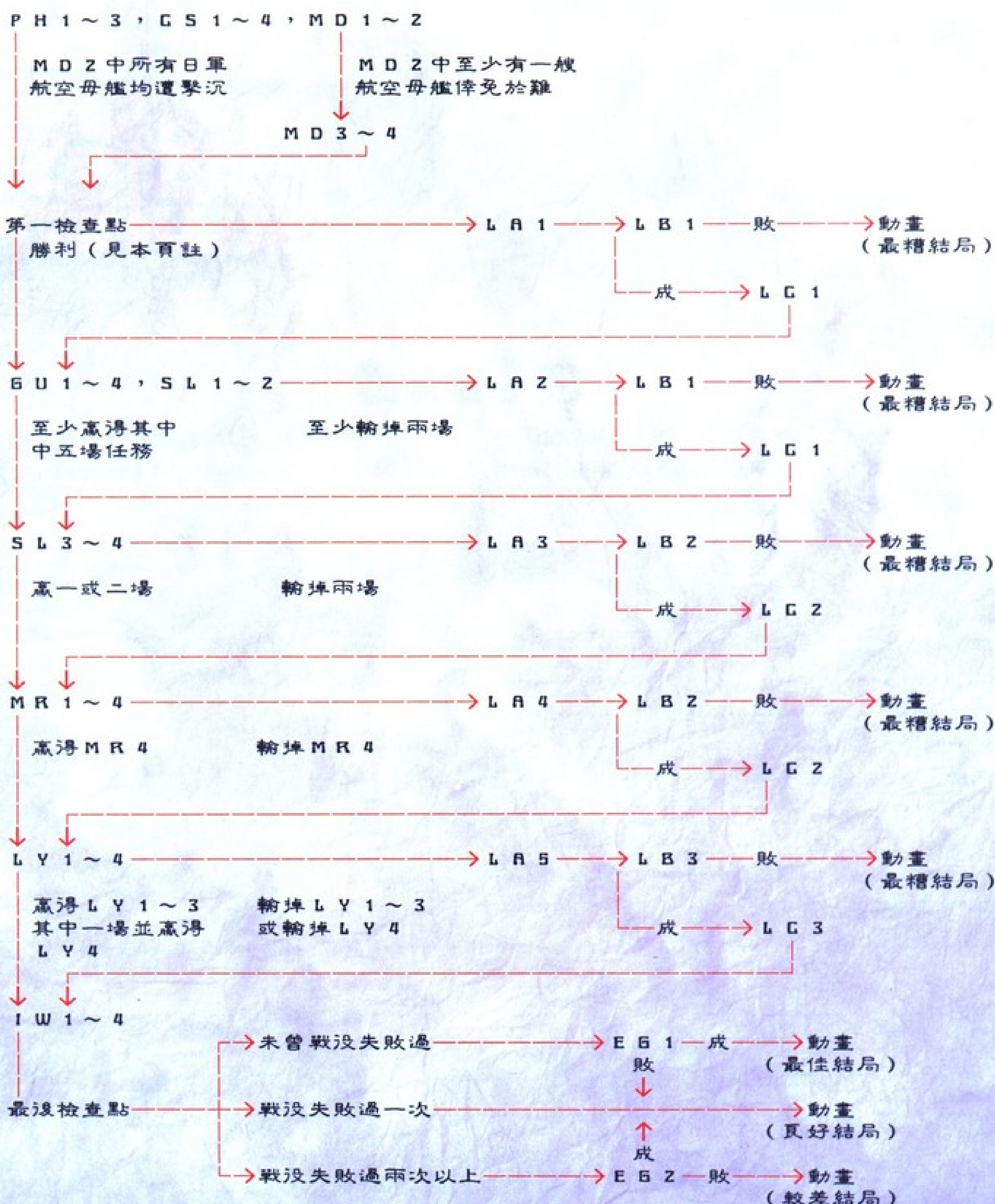
在完成該場景的所有任務後，就可前往下一場景，就這樣逐步跨過整個太平洋。

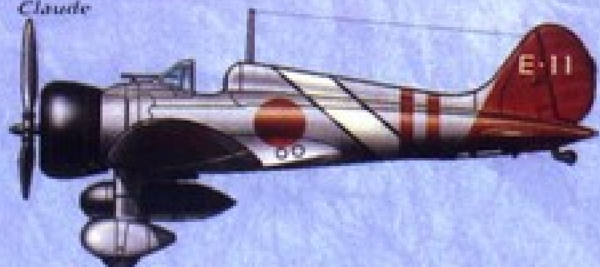
【場景戰役的成敗】

程式除了判斷單一任務的成敗外，還會計算你在該場景中整回合戰役的成敗，成敗的不同也就影響接下來的情節發展。

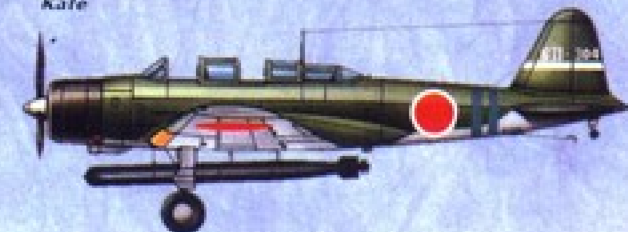
註：在 MD4 之後，程式會評估之前的所有成績，評估的基準就看日軍和美軍在前幾場戰役中，還各留下多少航空母艦，殘存架數的比値爲零（日軍／美軍），則爲勝利（ MD1 中的航空母艦是個重要關鍵），勝利則直接推進到瓜達康納爾，失敗的話則進入LA1。

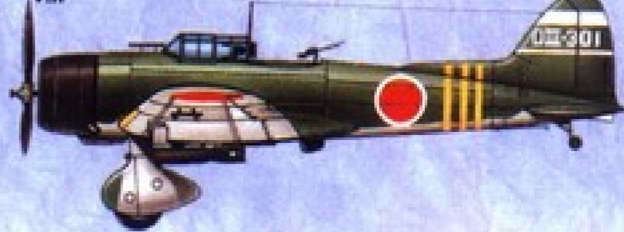
戰役流程圖示







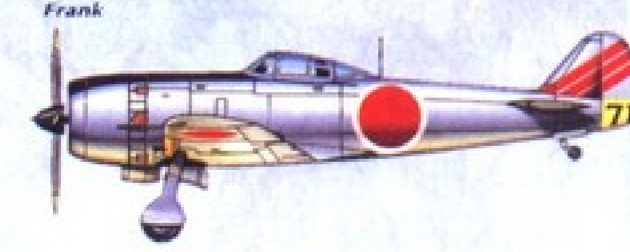


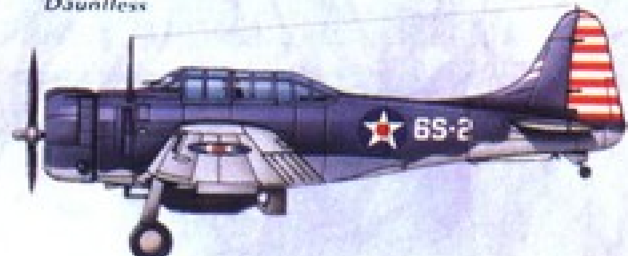














【勝者之途】

要想能堅持到戰役結束，並替美軍贏得勝利，只有下列三種方法：

方法一：你的表現超越美軍原本在歷史上的表現（贏得每一場戰役）。在最後一幕，指揮官將秘密指派一個最高機密任務－－狙殺日本的獨裁者東條英機將軍。美國情報單位目前已發現他的藏身地點，而你的任務就是把該地夷為平地。

成功：一旦完全摧毀該目標，日本皇軍不久便會投降，也用不著原子彈了。

失敗：如未能摧毀該地，則需在原子彈攻擊日本本土後，日軍方會投降。

方法二：大部份過程均按照史實發展（曾進入LA1～5一次者），但仍必需贏得「琉磺島與沖繩島的第四場任務」（IW4）。這麼一來，你就可以直接看到結局畫面，主要內容是美軍在日本本土投下一枚原子彈，然後日軍將在密蘇里號戰艦上，向美國的麥克阿瑟將軍投降。此與「方法一」的「失敗」，有著相同的結局。

方法三：你的表現比史上還來得差（曾進入LA1～5二次以上者）。這也代表你尚未摧毀足額的日方航空母艦，因此現在你得要擔負起護航轟炸機的責任，在EG2任務中，你得一路保護載有原子彈的轟炸機，沿途的機場與日機都是你的首要目標，直到轟炸機飛抵日本本土以前都不能鬆懈，雖然任務很艱難，但值得高興的是，在此你有機會駕駛新型的熊貓式戰機（格魯曼 F8F-1 熊貓式）。

【敗者之途】

在《太平洋戰將》中，只有兩種方式才會輸掉全盤戰事－－輸掉LB1～3或母艦企業號遭炸沉（在任務解析的後部，有更詳細的說明）。因此只要你及時補救，依然還可以踏上「勝利之途」。

【輸掉戰役】

即使你輸了幾場任務，在該場景戰役之後，仍有機會可以翻本（見「任務流程」一節中的說明），像是在 MR 戰役處，即使你輸掉了 MR4 或甚至是 MR1 ～4，只要企業號還未被擊沉，其後就還有LA4、LB2兩場可供補救。

承上例中的LB2，你必須傾全力阻遏日軍透過海空二路進攻夏威夷的企圖，如果失敗了，你就會看到一個頗為糟糕的結局畫面；贏了就可以邁向LC2，在LC2中你的任務是轟炸日本航空母艦，不管在這個任務中是成功或失敗，都可以避開最壞的結局。

【企業號沉沒】

如果不幸企業號沉了，會有一場特別簡報，還有一艘全新的企業號，不過你會略過該場戰役中所有的任務，直接進到 LB ，成功了就進到 LC ，失敗了就完了！以下簡略說明企業號沉沒所產生的相關狀況：

在戰役中企業號被擊沉	參與其中一場或兩場	繼續推進至
PH1 ～ 3	LB1、LC1	CS1
CS1 ～ 4	LB1、LC1	MD1
MD1～ 4	LB1、LC1	GU1
GU1～ 4	LB1、LC1	SL3
SL1 ～ 2	LB1、LC1	SL3
SL3 ～ 4	LB2、LC2	MR1

MR1 ～ 4 ....LB2 、LC2 ....LY1
LY1 ～ 4 ....LB3 、LC3 ....IW1
IW1 ～ 4 ....LB3 、LC3 ....最後檢查點

如果你在上表的「任務場別」中輸掉了 LB1 ～ 3 其中一場，那麼就會直接推進到最糟結局畫面。

【檢查進度】

最保險的檢查進度方式，是把遊戲日期與史實日期互相對照，所以在簡報會上就要特別注意其日期標示，如果所在的日期比史實相符或較早的話，就表示你進度超前，反之則否，因爲遊戲中的日期顯示是按照任務表現而決定的。

史實日期

PH1	12 ／ 07 ／1941
CS1	05 ／ 04 ／1942
MD1	06 ／ 04 ／1942
GU1	08 ／ 08 ／1942
SL1	08 ／ 17 ／1943
MR1	06 ／ 19 ／1944
LY1	10 ／ 17 ／1944
IW1	02 ／ 16 ／1945
IW4	05 ／ 25 ／1945

【任務解析】

註：在任務介紹部份的符號中，〃口〃代表該處出現設施的種類與數量，如未說明時，均指日方；〃・〃此符號則代表異動資料部份，如未說明時，亦均指敵方。

而「導航點」則指任務目標的所在地；「攔截點」則指遭受敵方攔截的地點。



珍珠港（ Pearl Harbor ）任務總簡報

任務一（ PH1 ）

在一開場，你正與小丑在伊娃島上的軍營內休息，忽然聽到窗外傳來一陣陣愛知九九式的引擎聲，機場跑道還不時傳來轟炸聲；一開始小丑還讚賞這場「演習」是他入營以來最逼眞的一次，等到爆炸光影迫近時，才猛然警覺原來日軍眞的開戰了！你與小丑二人迅速進入跑道端的兩架野貓式內，並起飛升空迎敵。

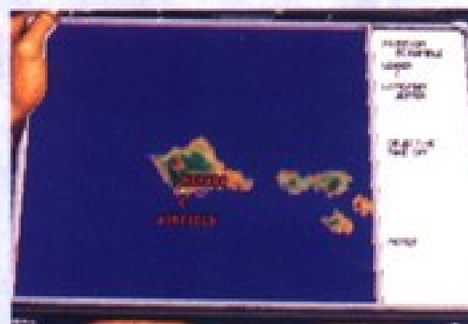
任務二（ PH2 ）

在完成第一個任務後，大頭知會你即刻到航空母艦企業號（ Enterprise ）上報到。艦上簡報會中，說明情報單位在塔洛島（ Tarao ）上發現一座日方的小型基地。指揮官指派你與大頭率隊前往該處，在艦上其它的轟炸機，均被派去執行轟炸瓜加林島（ Kwajalein ）的任務時，對塔洛島上的基地進行掃射與轟炸島上所有的設施，並儘可能打下其它來襲的敵機。

任務三（ PH3 ）

此時由於杜立德中校（ James Doolittle ）與美國高層人士策劃了一個轟炸日本本土的行動（詳見飛行手札第 13 頁）；企業號將與大黃蜂號（ Hornet ）在距日本海 600 哩處會合，以艦上的 B-25 轟炸群轟炸日本東京後，再飛至中國境內降落。爲免轟炸機的行蹤被日方事先知悉，你奉命先行摧毀途中的兩艘日本哨艇，並摧毀所有可能走漏消息的敵機

珍珠港 任務 1 （ PH1 ）



使用機種： F4F3 野貓式
友艦：內華達號
敵艦：無

（基地）起飛
口兩架愛知 99 式（老手級）正轟炸基地。
口在擊落兩架愛知 99 式後，得知我方內華達號正遭受兩架中島 97 式（老手級）的攻擊，自動導航至導航點一處以援助內華達號。

（ 1 ）導航點一

口擊落兩架中島 97 式（老手級），但每當一架被擊落時，會有新的敵機加入戰圈，全部共有六架（均爲老手級）。

（ 2 ）攔截點一

口如我方內華達號沉沒，立即到港內保衛兩艘受損主力戰艦。
（基地）
口還有兩架愛知 99 式（老手級）。

成功指標

口擊落所有中島 97 式與至少一架愛知 99 式，並使我方內華達號安然過關。

分析

在基地處，就知會小丑脫離編隊逕行攻擊，你則立刻追擊下方低飛的敵機，只要能迅速咬住他，配合地面砲火的助力，幾發子彈就可以解決他。之後要立刻拉高以並攻擊上方的敵機，因爲那架正準備攻擊我方的地面對空機砲。

自動導航至內華達號處，並降低速度至「 8 」，因在全速時容易錯過敵機。知會小丑攻擊左方的敵機，你則專注應付右方那架中島 97 式魚雷機，千萬別讓它機上的魚雷射出，那對內華達號的破壞可是很驚人的。

任務成功的要素，端賴內華達號是否能安然脫

困。假如你的座機在纏鬥之後已創傷累累，難以應付待會兒回基地時的纏鬥，在收到「 We're safe 」的訊息後，不妨跳傘脫困；如果你決定返回基地，在一收到訊息後，就立刻以自動導航系統脫離現場，以免某些未爆武器（如行進中的魚雷）或垂死的敵機，有機會對內華達號再造成破壞，說不定就這麼毀了你辛苦得來的勝利。

在回到伊娃島時，有兩架愛知 99 式會從低空正朝你展開攻擊。這是場你死我活的纏鬥，務必小心應付。

珍珠港 任務 2 （ PH2 ）

使用機種： F4F3 野貓式
友艦： TF-17 艦隊（企業號、護衛艦 Phelps、Simms ）
敵艦：無



（ TF-17 ）起飛

□自動導航至塔洛島（ Tarao ）。

（ 1 ）導航點一

□解決空中的兩架三菱 96 式（英雄級、老手級），地面還有一架正要起飛（老手級）。

・如果在三分鐘後，你尚未摧毀地面上的三菱 96 式（老手級）時，它將會升空與你作戰。

□摧毀六座機棚、兩座高塔、一座地面機砲、一座總部建築物與三架停放在地面的三菱一式。

成功指標

□至少摧毀兩座建築物與其中四架敵機（南方的機棚內有兩架）。

分析

一開始就先啓動四架機砲與「遊戲者至目標視野」（ F8 鍵），再自動導航至導航點一，接下來連續按七個鍵： R （雷達）、 S （所有中隊）、 3 （脫離編隊）、 8 （油門設定）、 T 兩次（鎖定前方三菱 96 式）、 Y （眼睛鎖定目標）。緊咬住前方的 96 式並伺機開火，如果夠幸運，可以在交會前幹掉它。

在解決它之後，轉向攻擊跑道上那架正要升空的敵機；擊毀之後，按 F6 搜查附近是否還有其他敵機。

你的首要地面目標，是總部建築物旁的對空機砲；其火力雖並不很強，但如機身脆弱的部份被擊中還是很危險的，所以先去掉那座煩人的機砲才是上策。攻擊的程序如下：先以全速爬升至約 3500 呎的高空，再轉至與跑道平行的方向，接著選擇 100 磅的炸彈，然後等到機砲蹤影一略過座艙視野下方（假設是平飛的狀態），立刻向機砲方位俯衝並予以投彈。隨後把目標轉移至地面那架白飛機，因爲再過幾分鐘，就輪到他升空反擊了；可趁它未升空前就摧毀他，或是等其離地那一剎那，最無抵抗力時攻擊它。不過它是個蠻棻的對手，也許你會願意在空中正式決鬥，也可增加一點積分。

珍珠港 任務 3 （ PH3 ）

使用機種：F4F3 野貓式
友艦： TF-17 艦隊，大黃蜂號
敵艦：兩艘魚雷艇

（ TF17 ）升空

□兩艘哨艇正在附近。

□二十秒後，會出現一架三菱二式（老手級）。

・在摧毀兩艘魚雷艇後，企業號會以無線電給你進一步的導航點指示。

（ 1 ）導航點一

□一艘魚雷艇。

（ 2 ）導航點二

□一艘魚雷艇。

成功指標

□在升空後11.5分鐘內，擊沉所有的目標。

分析

這個任務的難處並非在於攻擊行動本身，而在於如何驅策僚機去攻擊魚雷艇。建議你先擊沉西南方那艘魚雷艇，這會增加任務的成功率。在接近敵艇時，要以迅雷不及掩耳的速度展開攻擊，別讓它們有太多反擊的機會。

在擊沉第二艘後，四處搜尋一下三菱二式的蹤影，如被它逃脫，有極大的可能會使得整個任務付之一炬。其次，不管多麼手癢難耐，也千萬不要使用「時間壓縮」，不然很容易就會錯過敵機；何必爲了一時的心急而使得任務失敗呢！而且還可能連帶地錯過一次升遷的良機。結束後再輪流前往導航點一、二，把殘餘的敵人全部解決。



珊瑚海（ Coral Sea ）任務總簡報

任務一（ CS1 ）

澳洲盟軍的偵察機發現日軍船隊的蹤影，船隊中還伴有兩艘運輸船；依最後一次的紀錄顯示，該船隊將駛往南方的所羅門群島海域。如果日軍奪得太平洋區的控制權，也就等於是控制澳洲所有的海路出口，此舉將使盟軍在太平洋的戰力蒙受無比的打擊。

你奉命率領一支魚雷機隊前去轟炸該船隊，指揮官希望能把運輸船全數殲滅。而依現階段的情報來判斷，該區尚無敵人的航空母艦滯留，不過爲防萬一，指揮官還是下令數架戰機隨時待命；你的任務即是在運輸船抵達陸地之前，先行將之擊沉。

任務二（ CS2 ）

有一隊龐大的日軍艦隊正由拉布爾島（ Rabaul ）前往莫斯比港（ Moresby ），指揮官認爲日軍此舉是入侵澳洲的前兆，不過十七特遣艦隊（ TF-17 ）恰好處於絕佳的西北向截擊位置，可以突擊對方的兩艘航空母艦與四艘巡洋艦。情報顯示在該區可能還有第三艘日方的航空母艦，而其它的日軍艦隊內可能正爲該艘母艦護航。

你受命率領四架俯衝轟炸機與二架護航的戰機，前往該區摧毀所有的日方船艦。

任務三（ CS3 ）

日軍翔鳳號（ Shoho ）與其護航船艦，自拂曉受創以來，　迄今尚未發動報復反擊，這點頗令指揮官感到憂慮，因爲企業號已被日方的偵察機所發現，而附近海域可能還有一到兩艘的日方航空母艦正伺機行動。爲了保險起見，指揮官決定指派你的中隊在該區進行戰鬥巡邏任務。

任務四（ CS4 ）

在企業號的雷達上發現一架日方的偵察機，他正在不遠處窺探本艦隊，在得悉航艦行蹤曝光的消息後，指揮官要求立即提前展開攻擊行動；而企業號所派出的偵察機也有消息回報，在約離 175 哩外的地方，有兩艘日方航空母艦與四艘巡洋艦正在該區行進，你受命率領俯衝轟炸隊前往該處攻擊。不過在你出擊的期間，企業號將不幸中伏，而遭受日軍的猛烈攻擊。

珊瑚海　任務 1　（ CS1 ）

建議使用機種：SBD 無畏式
友艦： TF-17 艦隊
敵艦：四艘佈雷艇、兩艘驅逐艦、兩艘運輸船



（ TF-17 ）起飛

□自動導航至導航點一

（ 1 ）導航點一

□一艘佈雷艇、兩艘驅逐艦、兩艘運輸船與兩架三菱二式（老手級、菜鳥級）。

（ 2 ）攔截點一

□西北方有三艘佈雷艇（非任務目標）。

成功指標

□至少摧毀一艘運輸船。

分析

如果你已獲得晉級，就把預設的 TBD 毀滅者式換成 SBD 無畏式，因爲在隊員攻擊驅逐艦與佈雷艇時，就需要靠你來對抗三菱二式；如果你還沒晉級，那就得小心點了，因爲 TBD 毀滅者的靈活度實在太差，很難應付三菱二式的攻勢。

在 SBD 無畏式掛載一枚 500 磅與兩枚 100 磅的炸彈，這就可以擊沉一艘運輸船，還有餘力可以協助隊員來攻擊另一艘運輸船。

在抵達目標區後，命令隊員們各自散開攻擊，並命令大頭（或其他駕駛魚雷機的成員）攻擊佈雷艇（用 CTRL-T 來選擇地面目標），此舉可以擾亂港口的高射砲火；而其他的隊員就派他們去攻擊那兩艘驅逐艦和一艘運輸船；而你就專心應付眼前那兩架三菱二式，如你眞能以一敵二，那就太完美了！還有，在佈雷艇摧毀之前，儘量把位置保持在港口中央的上空，避免受到高射砲的侵襲。

珊瑚海　任務 2　（ CS2 ）

建議使用機種：SBD 無畏式
友艦： TF-17 艦隊
敵艦：翔鳳號（ Shoho ）
　　　兩艘驅逐艦



（ TF-17 ）起飛

□自動導航至導航點一

（ 1 ）導航點一

・如輸掉 CS1 ⇨出現兩架三菱二式（老手級、菜鳥級）。

□ 20 秒後，企業號將送出一錯誤導航點訊息

（ 2 ）導航點二

□翔鳳號、伴隨兩艘驅逐艦護航、三架零式（英雄級、兩位老手級）。

成功指標

□炸沉翔鳳號。

分析

完成任務的方式有兩種，端賴其著眼點是在速度或是積分，如想快點結束任務，就乾脆帶一枚 1000 磅炸彈；而如果你上個任務失敗的話，在第一導航點處會有兩架三菱二式等著你，此時不妨命令所有駕駛野貓式的隊員，傾全力攻擊敵機以求安全。

在接近翔鳳號上空時，加大油門並按 CTRL-T 鎖定翔鳳號，並命隊員散開攻擊，而你則繼續向前平飛，直到閃光點約偏移航行直線 15 度時，就轉向閃光點繼續前行，直到估算閃光點約位於機身下方時，就開始俯衝轟炸，記著要將瞄準器對準甲板中央，對準後立刻丟出炸彈並急轉拉升。在回家前，別忘了用後方的機砲來招呼一下零式。

如果想在任務中多增加些積分的話，在一開始就掛載一枚 500 磅和兩枚 100 磅的炸彈，並派一名隊員進攻翔鳳號，其餘隊員則專心應付零式或一艘驅逐艦，當翔鳳號艦身受損冒煙時（用 CTRL-F6 鍵），　立刻用 500 磅炸彈送它上天（還不夠的話再加一枚 100 磅）。最後，再用最後一枚 100 磅炸

彈和多餘的子彈來擊沉一艘驅逐艦。在回程時，用尾部機砲來招待尾隨的零式。

珊瑚海　任務 3　(CS3)



建議使用機種：F4F3 野貓式
友艦：TF17、萊克辛頓號
敵艦：無

(TF17) 起飛

□自動導航至導航點一

(1) 導航點一

□三架零式 (老手級) 、三架愛知 99 式 (兩位老手級、菜鳥級) 正朝向我方萊克辛頓號前進。

・翔鳳號 (Shoho) 未沉沒⇨三架三菱 96 式 (英雄級、兩位老手級) 代替原來的三架愛知 99 式；但在三菱 96 式被擊落之後，會新增三架愛知 99 式加入戰圈。

・每擊落一架愛知 99 式⇨新增一架中島 97 式 (兩位老手級、菜鳥級) 。

(2) 導航點二

□三架三菱 96 式 (英雄級、兩位老手級) 在此。

・擊落兩架三菱 96 式⇨新增兩架中島 97 式 (老手級、菜鳥級) 。

・每擊落一架原有的中島 97 式⇨新增一架中島 97 式 (老手級、菜鳥級) 。

・如隊中僅剩三架⇨我方新增兩架無畏式。

成功指標

□無我方航空母艦沉沒，並擊落四架中島 97 式。

分析

完成任務的方式有二。最簡單直接的方法如下：如你自認爲是個纏鬥高手，在任務過程中專派隊員去攻擊其他敵機，而你則專心留意中島 97 式，只要擊落四架就算完成任務了。

一般的玩法則如下述：在導航點一處的零式雖然數量少，不過可別以爲六架野貓式對三架零式的二對一比數，可爲你增加較大的勝算；事實上零式的靈活度，要比野貓式來得好多了。

在導航點一處，命令隊員散開各自攻擊，你則先行全速俯衝，等到纏鬥開始時，迅速做一個英麥曼迴轉並咬住身後的零式攻擊。暫且不要去管愛知 99 式，反正待會兒還是可以靠自動導航來找到它們。

在導航點二處，先俯衝以增加空速，再拉高把三菱 96 式壓迫在下，一當擊落 96 式後，立刻翻身應付兩架中島 97 式，如不快把 97 式擊落，萊克辛頓號的處境就十分危險了；先命令隊員散開攻擊 97 式，再視狀況給予協助，要記住！每當擊落一架 97 式時，日軍會從原方位再派一架 97 式來替補。

珊瑚海　任務 4　(CS4)

建議使用機種：TBD 毀滅者式
友艦：TF-17 艦隊、萊克辛頓號、一或兩艘驅逐艦
敵艦：翔鶴號 (Shokaku) 、瑞鶴號 (Zuikaku) 、四艘巡洋艦、兩艘驅逐艦

(TF17) 起飛

□自動導航至導航點一。

(1) 導航點一

□翔鶴號、兩艘驅逐艦、兩架零式 (老手級) 隨行護航。

・擊落一架零式時⇨瑞鶴號即增派一架。

(2) 攔截點一

□瑞鶴號、兩艘巡洋艦、一艘驅逐艦、三架零式 (老手級) 。

・在此並無任務目標。

(3) 攔截點二

□一架中島 97 式 (老手級) 、一架愛知 99 式 (老手級) 。

・翔鶴號尚存活⇨三架中島 97 式 (老手級) 、一架愛知 99 式 (老手級) 、一架三菱 96 式 (老手級) 。

・我方萊克辛頓號尚存活⇨萊克辛頓號、一或兩艘驅逐艦、二或四架友機。

・殘存四架友機⇨增派兩架野貓式。

・殘存兩架友機⇨增派四架野貓式。

成功指標

□在不損失友方航空母艦的情況下，擊沉翔鶴號。

分析

任務內容很單純，如果你已晉級的話，建議選擇 1000 磅的炸彈 (即使指揮官並不喜歡這樣) ，當你看到翔鶴號時，立刻吩咐隊員散開，而你則要隨時注意零式的一舉一動，等到他進入約 11 點鐘方向時，就盡情開火；在射下一架之後，就可準備向翔鶴號進行俯衝轟炸，在隊員們的協助下，就可以讓翔鶴號葬身海底。

在回程途中，你會碰上萊克辛頓號和隨行的驅逐艦，記得別太靠近敵機後方，尾部機砲的威力可是很嚇人的，不過你也要善用自己的尾部機砲，以彌補機身的靈活性不足。



中途島 (Midway) 任務總簡報

任務一（ MD1 ）

日方一支火力強大的艦隊正直朝夏威夷逼進，情報單位認爲該艦隊包含了數艘運輸船與至少四艘航空母艦，他們的目標應該是中途島，因爲中途島上的機場恰可供日機於攻擊珍珠港後降落之用，此種戰略位置使中途島成爲一個極爲適宜建立海軍基地的地點，這支艦隊目前位於中途島西方不遠處，但目前尚未發現其航空母艦的確實位置；你中隊的任務即是保護該島免於任何外來的侵襲。

任務二（ MD2 ）

在簡報會上，大頭讀了一段電文：獲悉航空母艦與主力戰艦各兩艘，在 175 哩外正朝 247 度方向前進中，研判其爲日方搶佔中途島的第二波攻勢。海軍情報處除確定這兩艘航空母艦的位置外，亦肯定此區尚有兩艘航空母艦不知所蹤。你受派率領包含有俯衝轟炸機的主力機群出擊，而指揮官建議你，沿途採用箱形飛行以俾找出敵蹤。

任務三（ MD3 ）

任務二剛結束，又接到指揮官的最新消息，我方的約克鎮號因受日方俯衝轟炸機的奇襲，受創甚重，目前已無力再派出戰機保衛自己；因此指派你立刻前往約克鎮號所在地，全力保衛其免於日方的襲擊。

任務四（ MD4 ）

指揮官在任務簡報中指出，一架我方偵察機偶然發現日方另一支含有兩艘主力戰艦與一艘航空母艦的艦隊，目前正在 162 哩外朝著 278 度前進中，他預測這支艦隊將在入夜時分空襲中途島，你受命率領轟炸機前去搜查並摧毀敵人的航空母艦。不過由於指揮官決定將所有的戰機留在航艦上，以便應付突來的空襲，所以這回出擊你將無戰機隨行護航，一切都要靠自己小心了。

中途島　任務 1　（ MD1 ）

建議使用機種：F4F4 野貓式
友艦：TF-17 艦隊
敵艦：無

（ TF17 ）起飛

□自動導航至導航點一。

（ 1 ）攔截點一

□三架愛知 99 式（兩位英雄級、老手級）、三架中島 97 式（兩位老手級、菜鳥級）正朝向中途島前進。

（ 2 ）導航點一

□共有五波敵機，在一波全毀後，下一波會立刻補上，五波依序是：兩架零式（英雄級、老手級）、三架中島 97 式（老手級）、三架中島 97 式（老手級）、兩架零式（老手級）、兩架愛知 99 式（老手級）。

・只殘存四架友機⇨新增兩架野貓式。

・只殘存三架友機⇨再新增一架無畏式。

□企業號通知你歸艦。

成功指標

□在基地遭受十六點的損害值以前，就把所有的敵機擊落；機棚爲 2 點，其他則均爲 1 點（點數總和只與程式內部的計算有關，與你的積分無關）。

分析

如果你的技術不錯，不妨只帶四名隊員到第一導航點。用「任務編輯器」將四架野貓式組成一支攻擊隊伍，如此一來在中途島會合時，就可比原定架數還多出兩架戰機可供使用。

這個任務與 CS3 很相似，你可以直接跳過導航點一而不影響任務的成敗；而在攔截點一中，最好能不透過自動導航，而順勢跟著敵機抵達中途島，其後就能輕鬆一點，只要記著在纏鬥時保持高度，直到收到『 All Clear 』訊息之前都不要擅自離開，就可獲得勝利。

如果沒自信的話，就親自擊落那些受損較重的友機，如此一來便有新友機加入戰圈。

也許你會忽然突發奇想，覺得何不先離開中途島區，然後再進去一次。這個方法你可千萬別試！

中途島　任務 2　（ MD2 ）

建議使用機種：SBD 無畏式
友艦：TF-17 艦隊
敵艦：加賀號（ Kaga ）、
飛龍號（ Hiryu ）、
赤城號（ Akagi ）、
蒼龍號（ Soryu ）、
一艘驅逐艦



（ TF17 ）起飛

□自動導航至導航點一。

（ 1 ）導航點一

□一艘驅逐艦、一架正在高空的零式（英雄級）。

・每擊落一架零式⇨會有另一架遞補（共遞補三次，兩位老手級、再一位英雄級）。

・翔鶴號仍存活⇨出現該艦與一架零式（英雄級）。

・在第二架零式被擊落之前抵達導航點二⇨就不再有敵機。

・擊落四架零式後，翔鶴號仍存活⇨再添兩架零式（老手級）。

（導航點二）

□加賀號、飛龍號、赤城號、蒼龍號、三架零式（兩位英雄級、老手級）正在上空巡邏。

・翔鶴號仍存活⇨在你離開本區後，增派三架

零式（英雄級、兩位老手級）。

□回企業號。

成功指標

□至少擊沉一艘日方航空母艦。

分析

如未能在任務中擊沉兩艘航空母艦，奉勸你最好多試幾次，在這回合戰役至少共得擊沉三艘航空母艦，才算有個美好的開始（見「任務流程」一章），不然接下來的任務會變得艱苦萬分。在選擇攻擊目標時，先拿加賀號與赤城號來開刀（看起來似乎沒什麼理由，但這能使 MD4 變得簡單多了），而把飛龍號留到最後，因爲其在 MD3 中出現時仍無多大影響力。

在飛越過驅逐艦之後，繼續朝西飛去，並找一架野貓式攻擊前方的零式，你則繼續朝向航空母艦的位置前進；不過如果你有十足的把握，也可助伙伴一臂之力，協力擊落所有的零式。不過一定要確定能保持自己的機身安然無損，否則便難以對抗其後的航空母艦。

當你看到航空母艦，立刻派遣兩架前去攻擊加賀號與赤龍號，等到這兩艘都受損得差不多時，你再展開攻擊。在這段期間內，替隊友們趕趕在一旁伺機蠢動的零式；離去前，記得衡量一下雙方的實力，看能否再把剩下的航空母艦掃乾淨。

中途島　任務3　（MD3）

建議使用機種：F4F4 野貓式

友艦：TF-17 艦隊、約克鎮號

敵艦：無

（TF-17）起飛

□自動導航至導航點一。

・殘存四架友機（或你一開始就不到四架）⇨大黃蜂號增派兩架野貓式。

（1）導航點一

□對付兩架零式（英雄級、老手級）與兩架中島 97 式（英雄級、老手級），以保護約克鎮號與驅逐艦的安全。

・殘存兩架友機，我方萊克辛頓號未沉⇨我方萊克辛頓號會派出四架野貓式。

・如敵方航艦尚存，會派出更多敵機加入：

赤城號尚存⇨一架零式（英雄級）與三架中島 97 式（英雄級、老手級、菜鳥級）。飛龍號、加賀號、翔鶴號、瑞鶴號尚存⇨各增派兩架零式（英雄級、老手級）與兩架中島 97 式（英雄級、老手級）。

殘存三架友機⇨野貓式成雙前來。

大黃蜂號增派兩架（如起飛時未受敵機侵襲）。

我方萊克辛頓號增派四架（如果在導航點一時未受敵機侵襲）。

・摧毀第一波敵機⇨不理「任務完成」訊息，其爲錯誤的。

成功指標

□保護友方的航空母艦免於沉没。

分析

如使用任務編輯器，就只帶三名最好的隊員出擊，因如只帶四架出擊，大黃蜂號上會增派兩架野貓式，其中一位還是英雄級哩！另一位則是老手級。

在抵達約克鎮號後，先滯留在航艦北方處，即介於敵機與我方艦隊的中央。保持機身高度的同時，先攻擊來襲的魚雷機，再者，千萬記得善用僚機的攻擊力。

中途島　任務4　（MD4）

建議使用機種：SBD 無畏號

友艦：TF-17 艦隊

敵艦：在中途島處殘存的航空母艦

（TF-17）起飛

□自動導航至導航點一

（1）攔截點一

□一架單飛零式（老手級）。

・在 MD2 中殘存一或兩艘日方航艦⇨增加一架零式（老手級）。

・在 MD2 中殘存三或四艘日方航艦⇨依序增派兩架零式（兩位老手級）。

・翔鶴號尚存⇨翔鶴號出現並增派兩架零式（老手級），並備有兩架零式隨時替補（老手級）。

（2）導航點一

□一艘驅逐艦。

・加賀號或蒼龍號尚存，或兩艘皆存⇨每艘均伴隨兩架零式（老手級）出現。

（3）導航點二

□一艘日方驅逐艦。

・赤城號或飛龍號尚存，或兩艘皆存⇨每艘均伴隨兩架零式（老手級）出現。

成功指標

□摧毀一架日方航空母艦。

分析

如早在 MD2 中即擊沉正確敵方航空母艦，會使這個任務簡單多了，因你很難同時應付兩架以上的零式。在編隊時，自己和僚機都使用無畏式，以便攜帶重型炸彈，再選擇三架魚雷機與一架隨行護航之用的野貓式，如果這樣的編隊可以應付得了零式侵襲，那麼其他的敵機大都不成問題了。

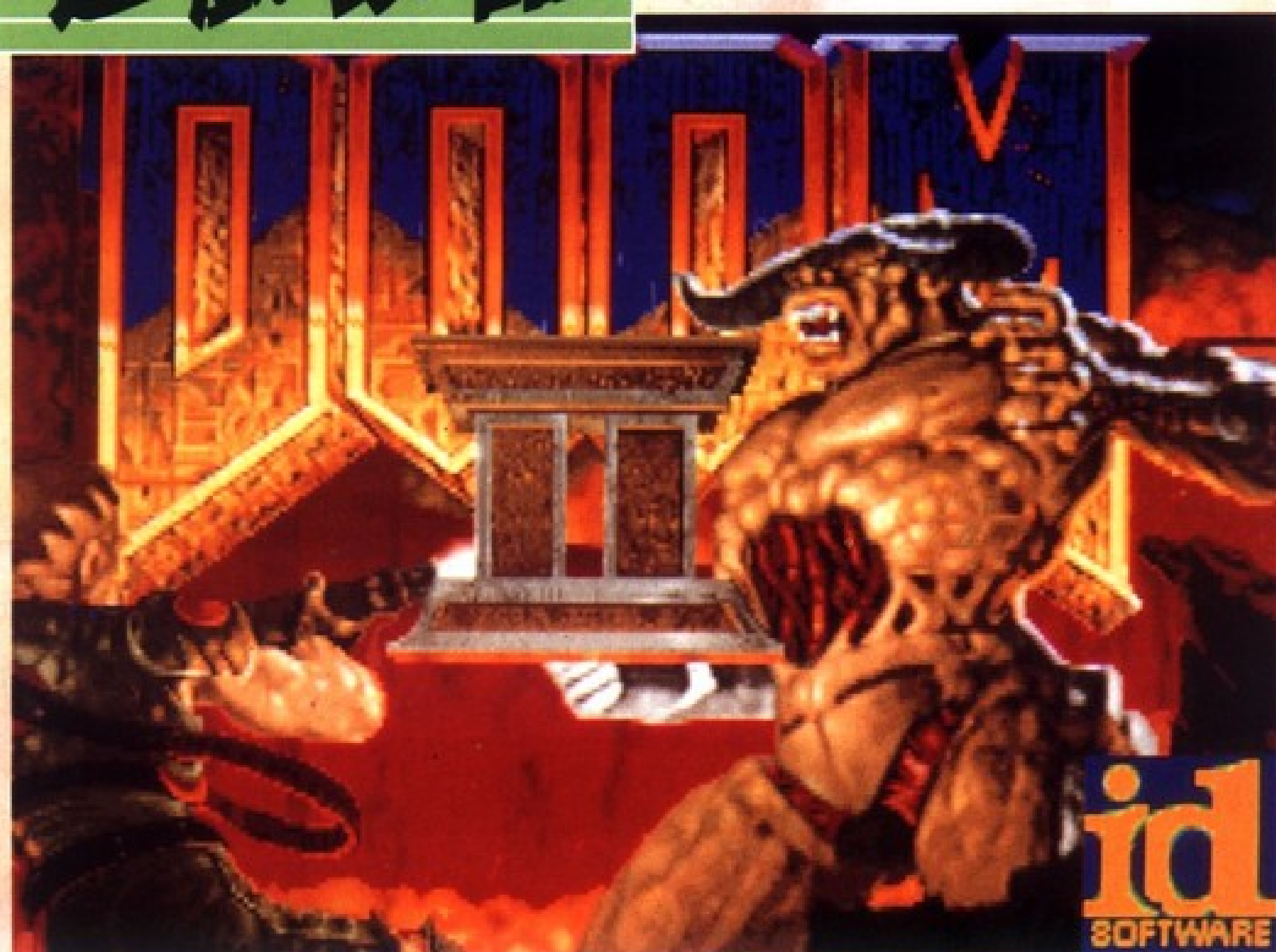
別在第一艘敵艦處就賭下全部的隊員，除非那是最後一艘的話，就另當別論了；還有，暫時放過導航點一處的驅逐艦。

【待續】

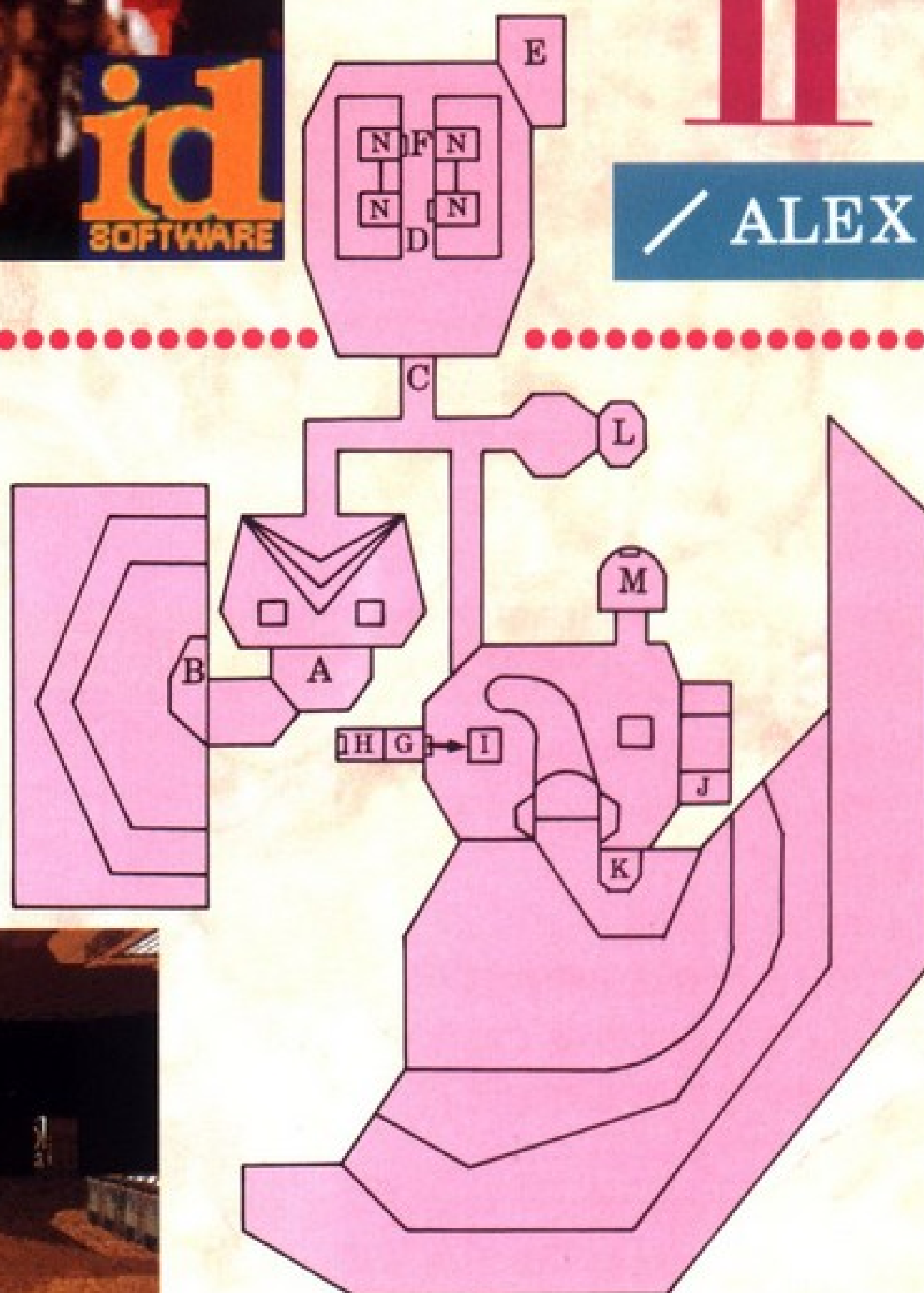
遊戲攻略

完全攻略 毀滅戰士 II

／ALEX



LEVEL 1 ENTRYWAY



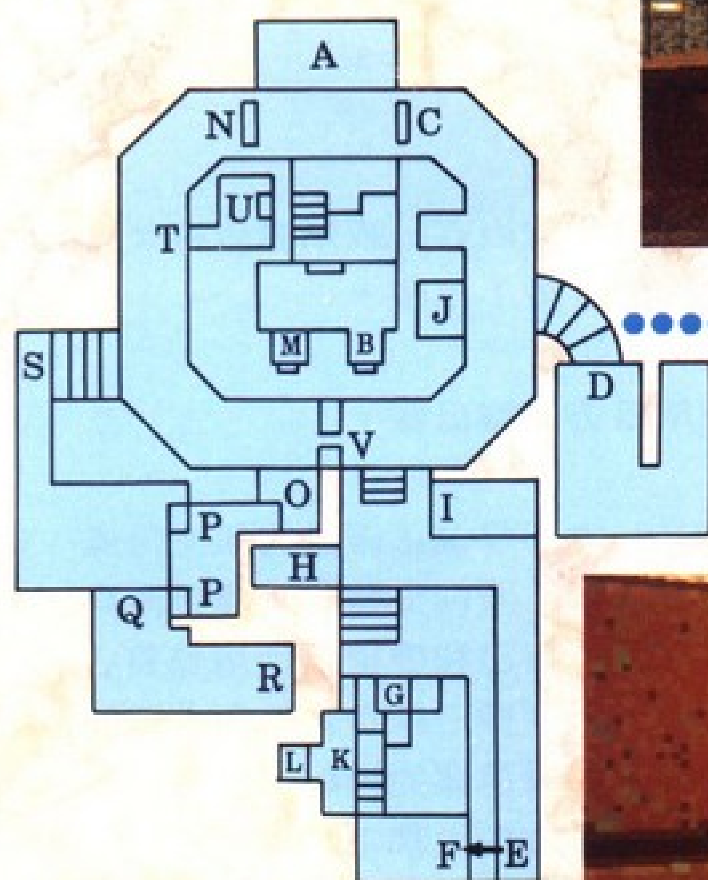
A 遊戲一開始在A的位置（各關卡皆同），往左後方到B處拿電鋸。

B C 裡的開關D可開啓密室E，F則降下四個平台N。

C G 前的開關可讓G降下，G和H間有道暗牆，開關H可打開k門；反身快速跳落在I以觸動密室L。

D J 是一密室，M則是過關處。





LEVEL 2 UNDERHALLS



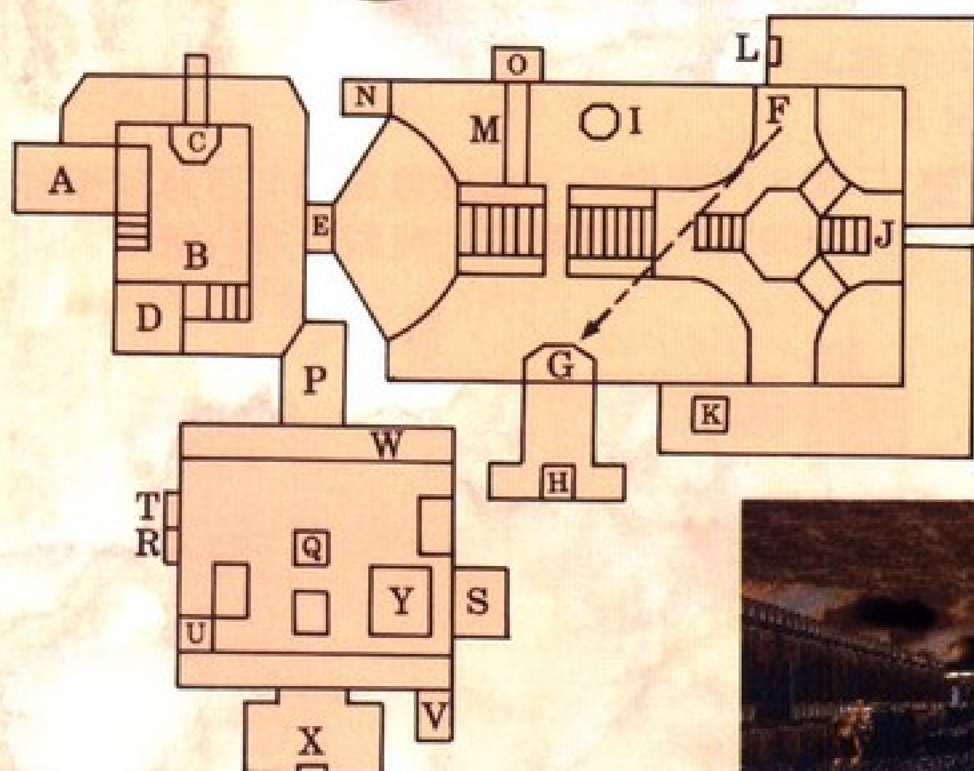
A 開關B可降下隔牆c，由E跳過F會觸動密室J；到G拿取紅卡同時開啓H和I二密室。

B 穿過K的暗牆，由L傳送回A處。

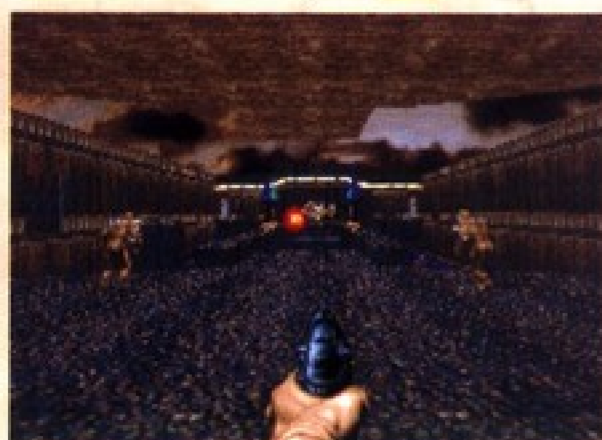
C 有了紅卡就能進入M，按下開關去除N和V的障礙。

D 走進O後左右各有二處人孔P，拿到R處藍卡後可經過Q及S，進入T。

LEVEL 3 THE GANTLET



A 經由B的階梯到C點觸動密室D。步上升降台E。



B J處是藍卡，K傳送到I，L可升起M橋段並開啓N的門。

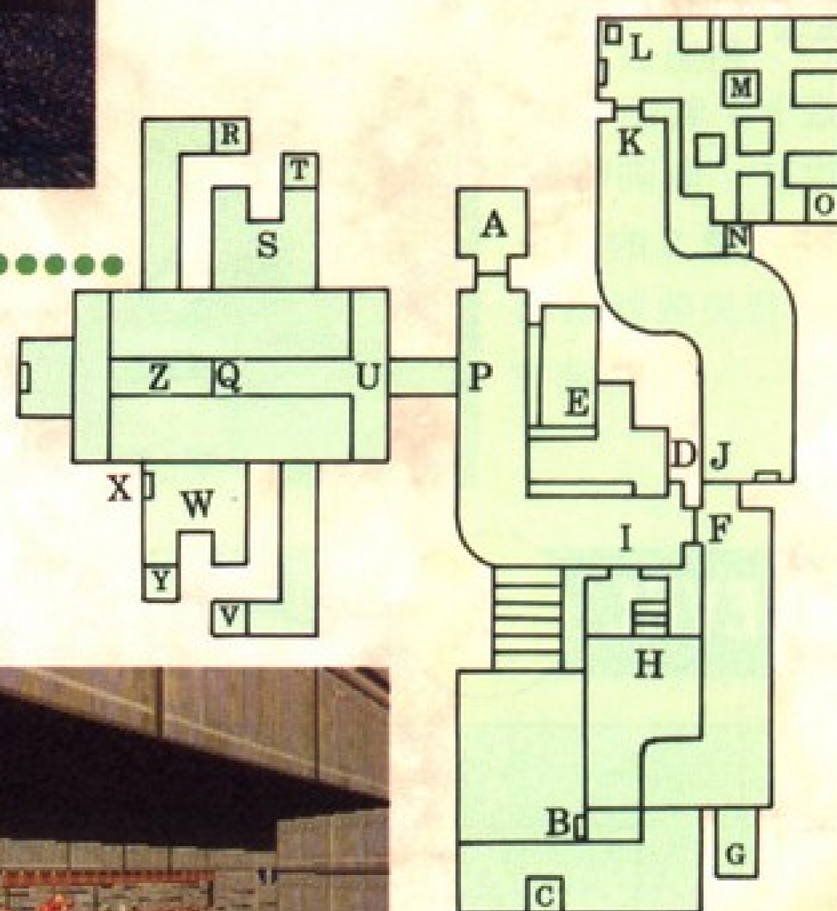
C 由F快速衝入G，H傳送回I。

D 通過橋面M，進入O傳送到P。若不小心掉入池裡，N可傳送回I。

E Q處是紅卡，R可降下Y並打開密室S，T降下U升降台。

F V可傳送回W處。

LEVEL 4 THE FOCUS



A 走出A向前直到B，按下開關降下C升降台。

B D和E裡有不少東西可撿拾。

C 經由F到C拿取藍卡並觸動密室G。

D 若掉入池裡可打開暗牆H，由I走出。

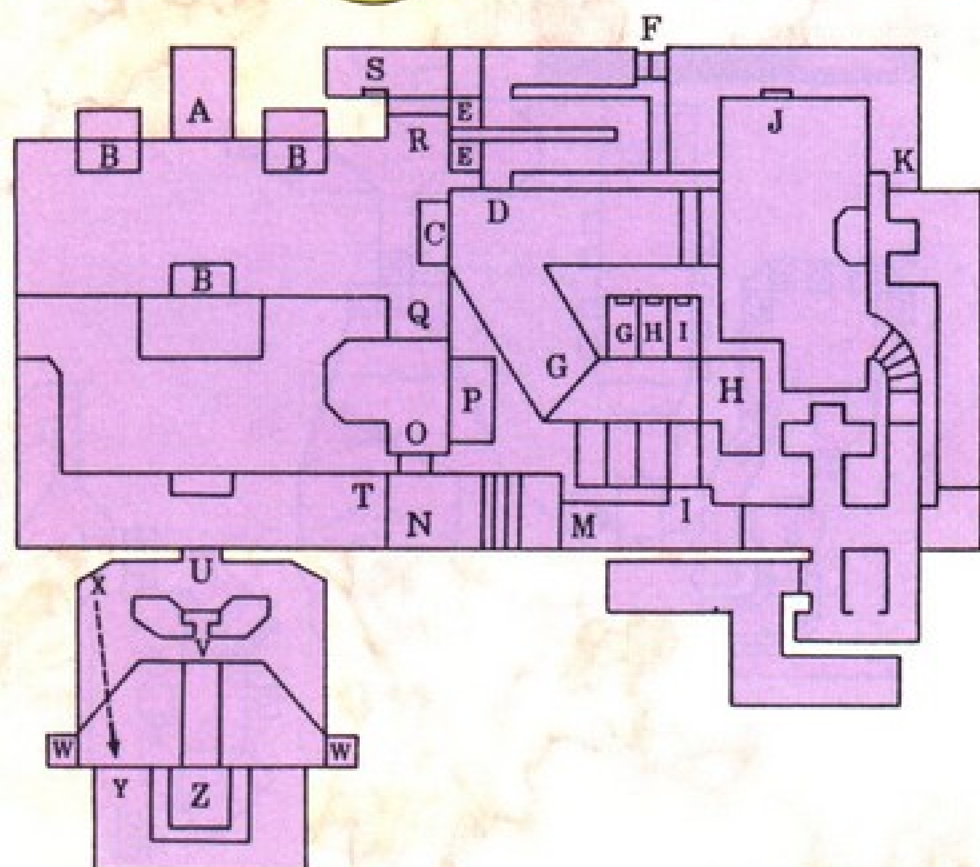
E 經過J和K，踏上L降下M；跑上M待升起後，到N拿取紅卡，由O傳送到B。

F 進入P拿Q處黃卡，觸動S和W密室。

G R傳送到S，T傳送回U處；V傳送到W，X開關升起Z、Q間的橋段，Y傳送回U處。



LEVEL 5 THE WASTE TUNNELS



A 三處B都是升降台，先由C下去，觸動G門。

B 進入D後，行進間會觸發兩處密室E；F處有另一道牆。

C G處關關重新打開G門，H開啓密室，I開啓另一頭通道。

D 走進J，由K到L拿紅卡；打開M，拿取N處藍卡。

E 穿過O觸發密室P；打開暗牆Q後，快速跑進R，S可開啓升降台R。

F 進入U，拿V處黃卡，同時觸發V、Z間橋面和密室Y。



G 從X快速前衝可進入Y，若掉入池裡，兩邊的W可傳送回U處。

LEVEL 6 THE CRUSHER

A 柱子B上頭有東東……

B 走進升降台C……可以跟E處的怪物硬拚，也可以按下開關D後跑回升降台……讓牠嚐嚐泰山壓頂的滋味。

C 待C升起後衝向G處，啓動開關降下I再快跑過去拿取藍卡；若由G跳往H，則同時觸開四處2的門……若失敗就跳河吧……快跑進F

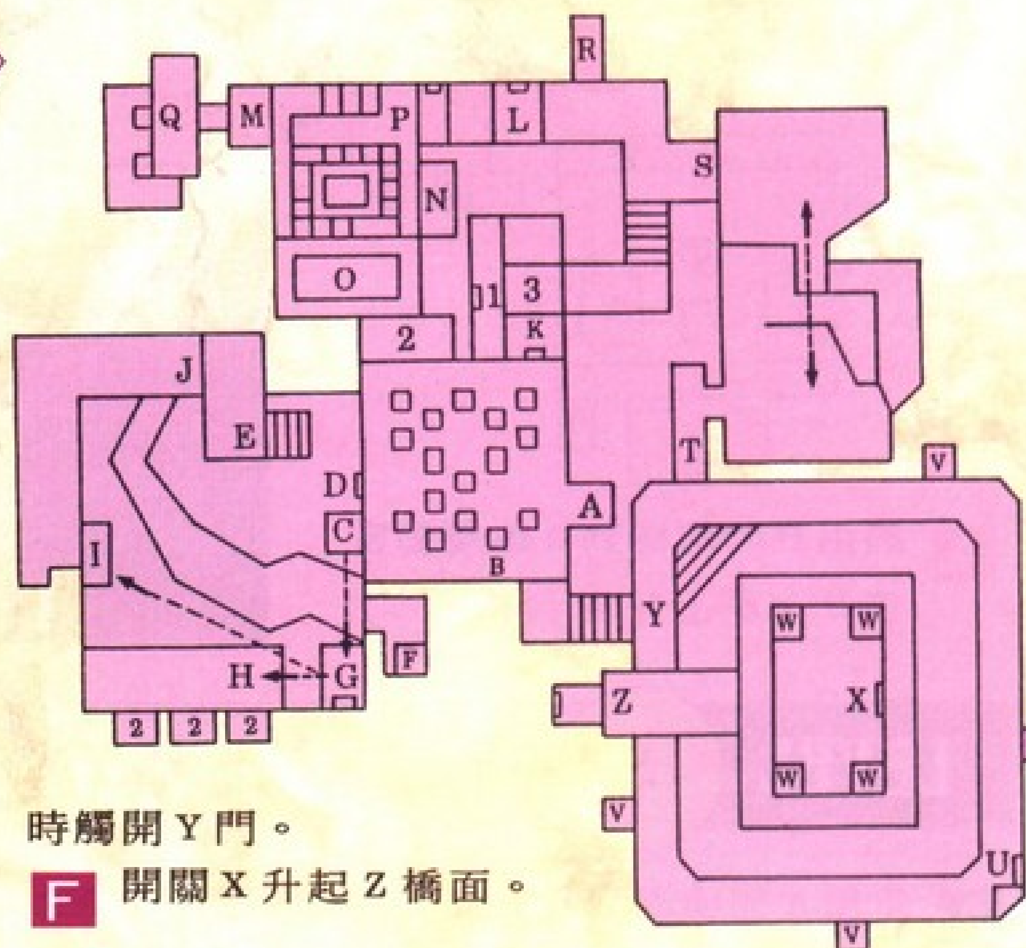


會傳送上E處。

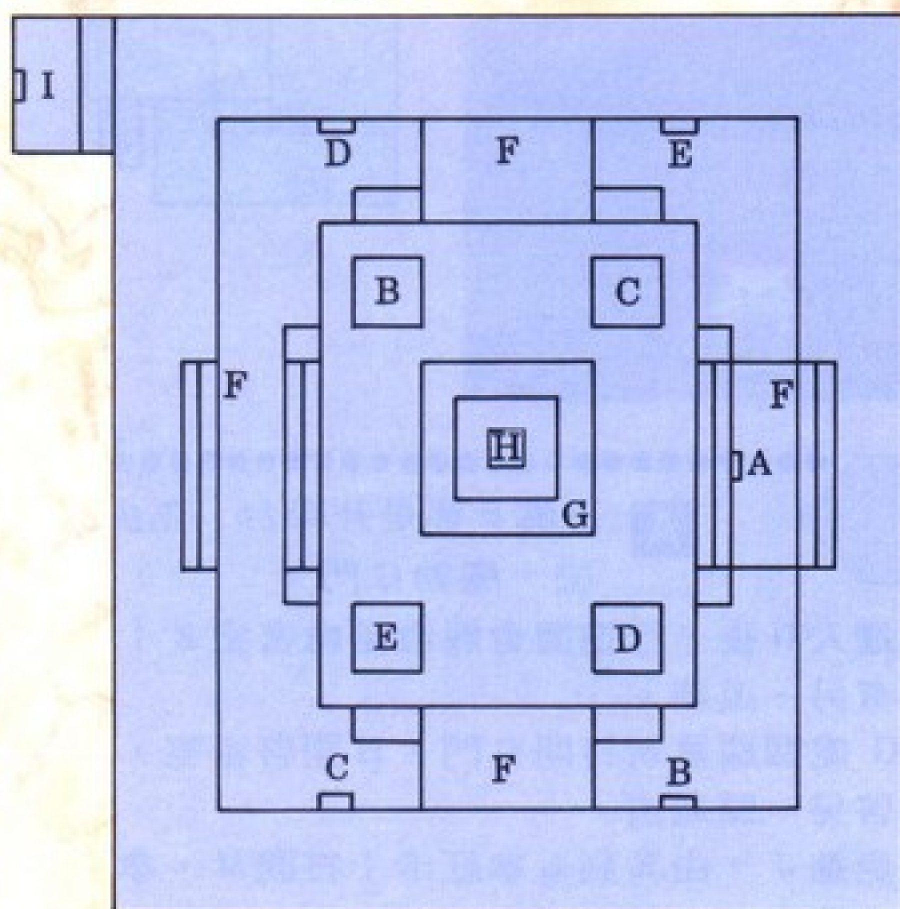
D 1和K的開關都可降下3，往L方向經過幾道密門後，爬上階梯到O拿紅卡；由P點斜向衝進M可進入密室Q。回程啓動開關L打開密室R。

E 打開S門跑進T，四處傳送點V可傳到相對應的四處W；啓動U的開關可拿到黃卡，同時觸開Y門。

F 開關X升起Z橋面。



LEVEL 7 DEAD SIMPLE



A 眞是瘋狂……B、C、D、E四個開關分別可降下對應的四處平台，解決怪物後，四個F門會自動打開。

B 再解決怪物後，G的階梯會升起。

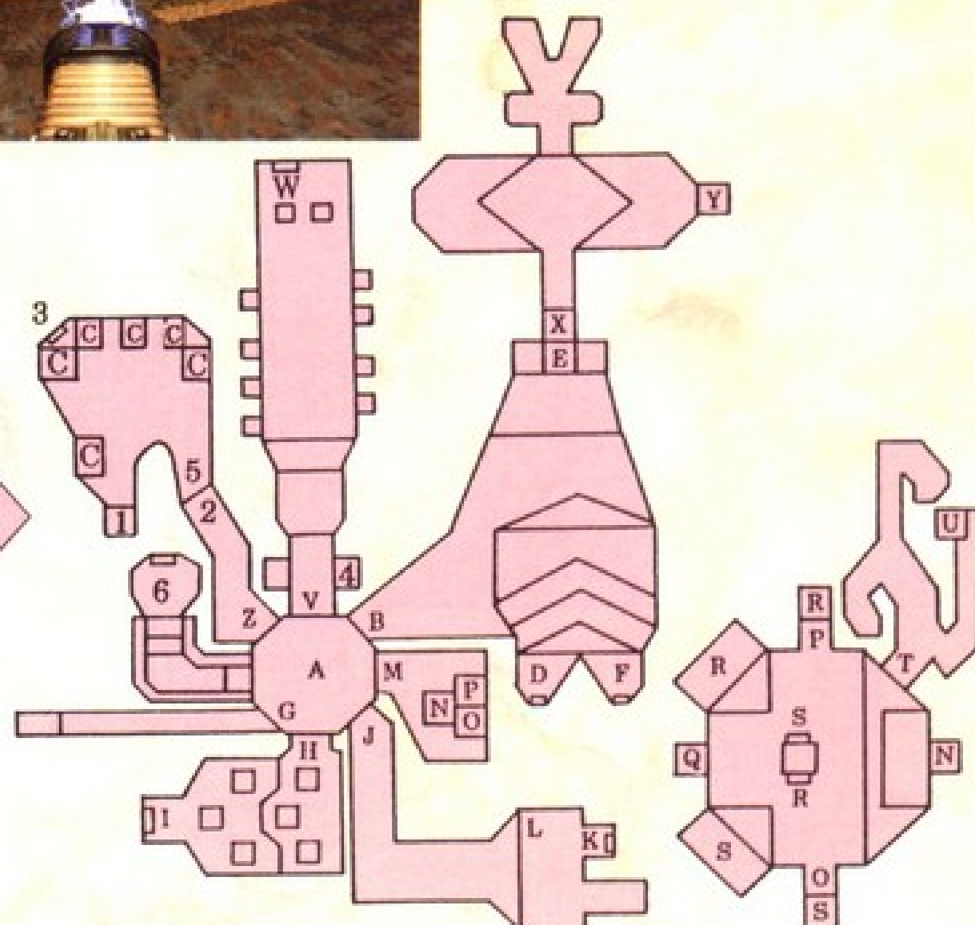
C 密室I裡的開關跟H一樣，都是通往LEVEL 8，可是除了穿牆的密技外，卻怎麼也打不開……大概是故佈疑陣，留著給想不開的玩家「撞牆」用的?!



LEVEL 8 TRICKS AND TRAPS

A B裡的E點會觸發D、F前的階梯，開關D可打開第一道密門E，開關F則可重新開啓B門。

B 進入H拿I處的黃卡，按下開關重新開啓H門。



C J 裡的K開啓J門，L點則傳送上J處。

D 開一槍打開N的門，N、O、P分別傳送到另一獨立區域的對應處；站在O處開槍射向柱子上的R可觸發兩處密室R；站在P處開槍射向柱子上的S可觸發兩處密室S；Q傳送回J處，密道T裡的U則傳送回Q處。



E V 裡的開關W可開啓B裡的第二道密門X；密室Y的門開一槍就能打開。

F Z 裡的1處有紅卡，同時會觸發2的地面下降並降下所有的平台C。

G 開關3可使地面2升起，同時出現V裡的傳送點4，4可傳送到Z裡的5處。

H 要到6處得快、穩、準，因為石柱會下沉，一旦掉入池裡則回天乏術……

LEVEL 9 THE PIT

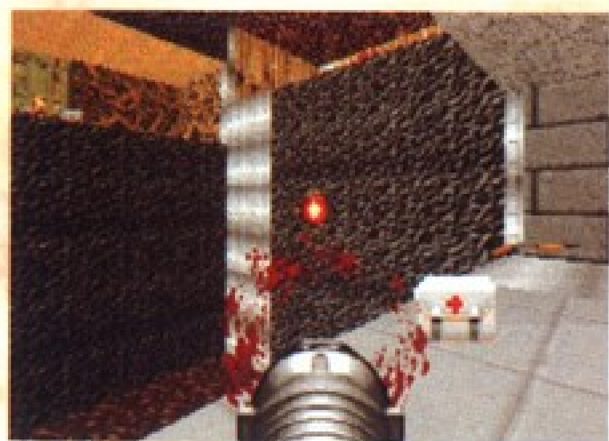
A 步上升降台B，啓動開關C讓D升起；走上升降台E，按開關F打開密室G。

B 由G衝向D，再衝向H。

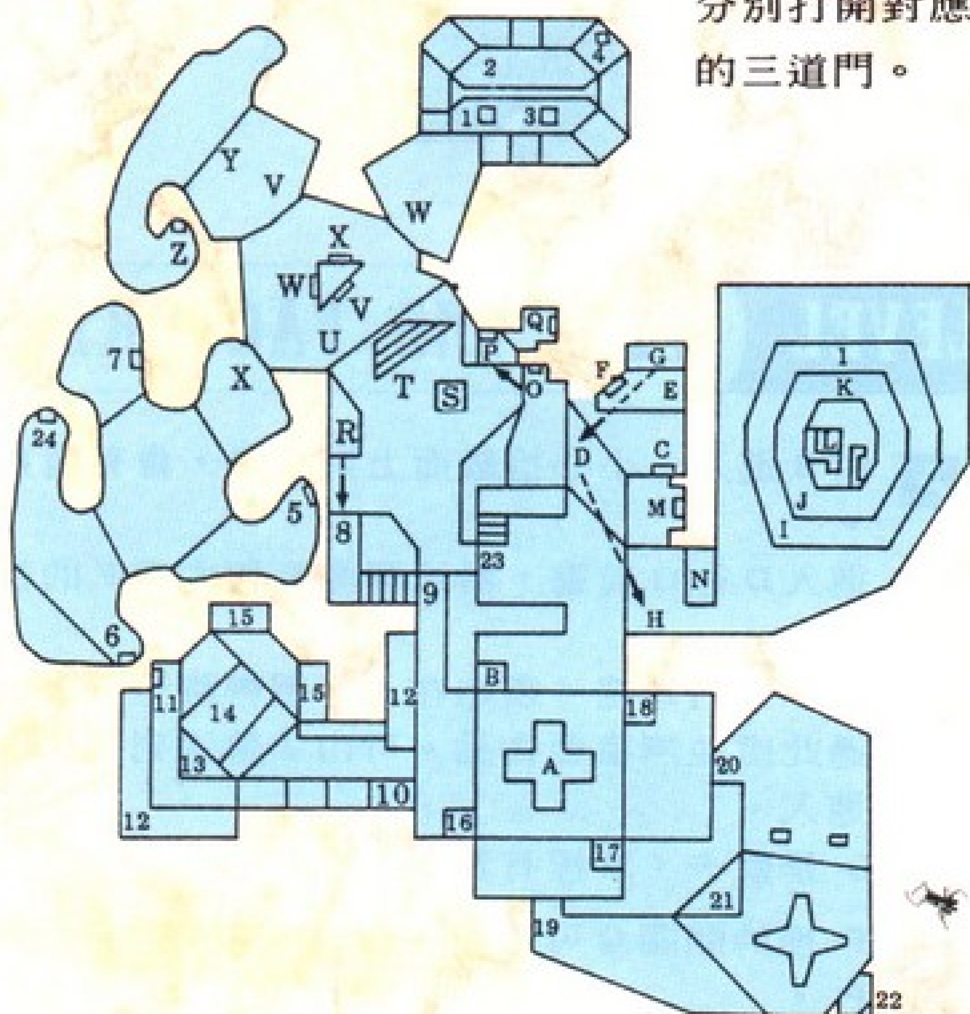
C 掉入池裡I讓J降下，由K進入打開密室L後越過I衝向對岸；步上J後小心別再掉入I否則得待在河裡終老……

D 按下開關M出現密室O和N；按下開關O打開暗牆，衝過對面的P，開關P可升起P可升起P處底下的台階。

E 從P處走下地面時可使升降台R下降，快速跑到R拿取藍卡，由 23 的門再繞到P處，開啓Q開關打開U牆；踏上S處使T的階梯出現。



F 三角柱上的V、W、X三個開關分別打開對應的三道門。



G 進入W後，往左邊向上的升降台，緊靠著牆壁前進才拿得到傳送點4周圍的物品，傳送點1傳送到2、3和4傳送回W處。

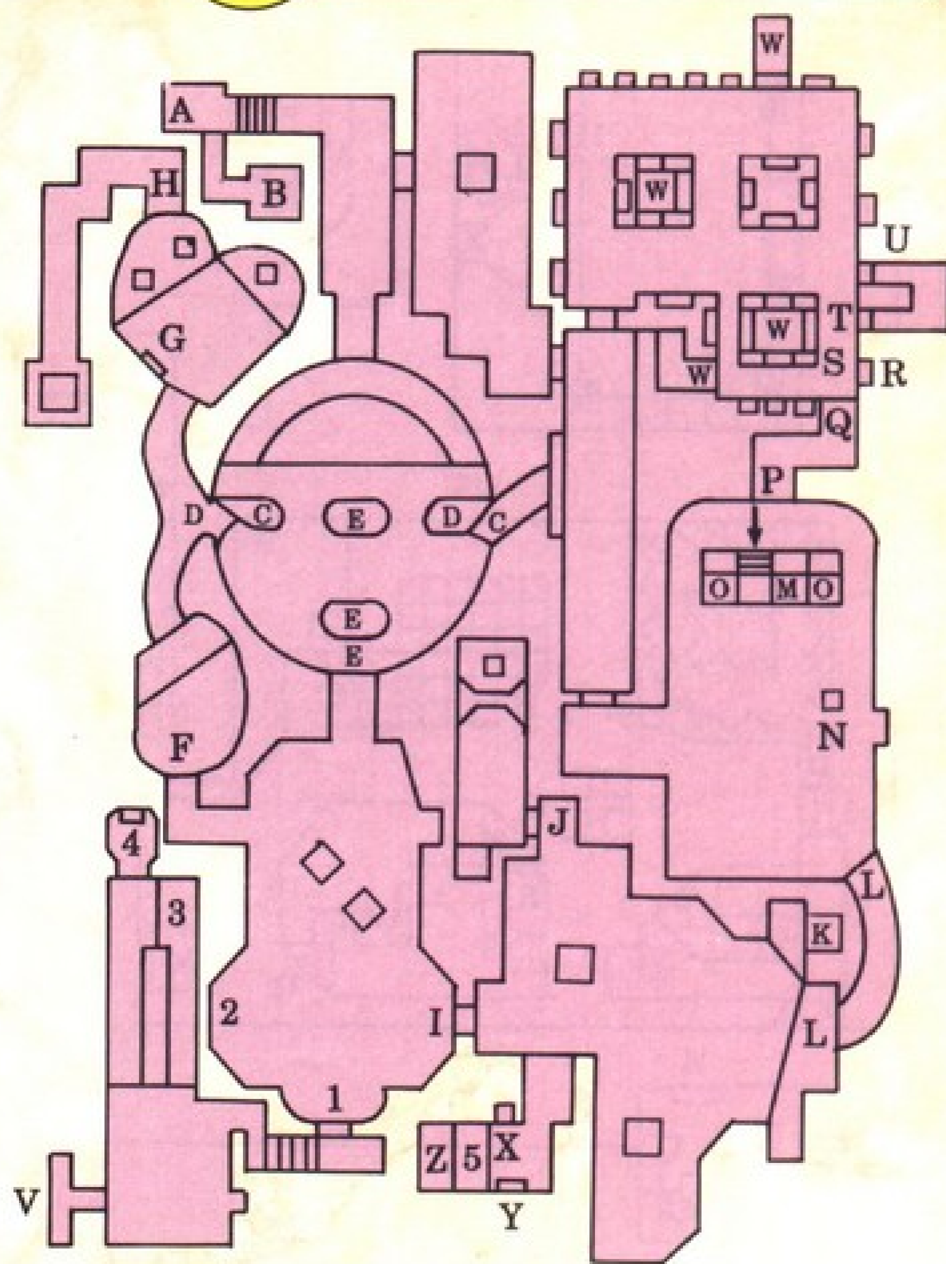
H V 裡的開關Z可使Y下降，但得快速奔回。

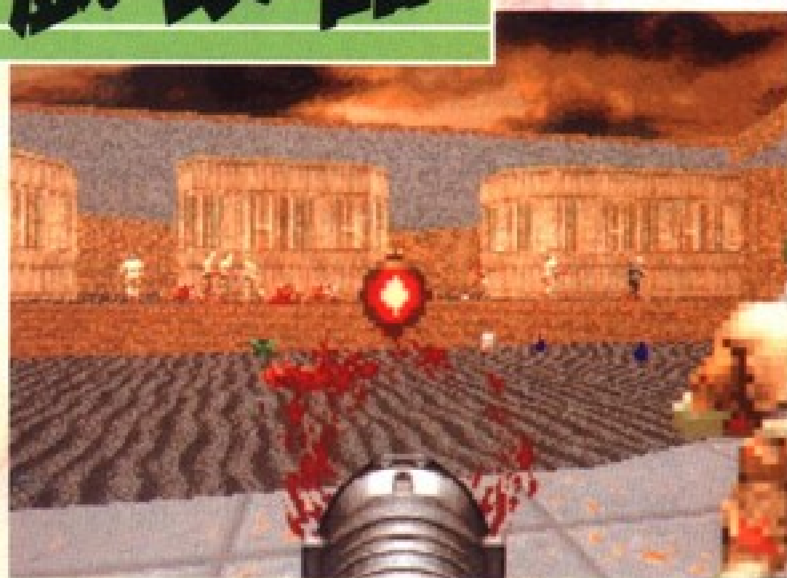
I 從X跑向5，按下開關後奔向6拿取黃卡，按下開關6後奔向 24 ，按下開關打開X門後再奔向 7，按下開關後再奔回X。

J 走上升降台R衝進8，由9走出；通過 10 的幾道門到 11 ，按下開關再打開 10 門；步下 13 讓 14 升起，走上 14 時觸發兩處密室15，走進 15 可觸開兩處密室 12 。

K 通過 19 或 20 的門到 22 ， 21 是升降台。

LEVEL 10 REFUELING BASE





A 左D地面觸發右D密室，右C地面觸發左C密室，地點E觸發中間兩處密室E。

B 開關G開啓密道H。背著身進入X觸動Z下降，快速上前啓動開關Y讓5下降，衝入Z處拿取物品。

C K處是密室；進入L密道走到N點觸發兩間密室O；從台階上密室M拿取藍卡。

D 從密道P通往Q，拿取S處的黃卡；此處有四間密室W，開關R重新開啓Q門；向T開一槍打開密室，走到U處會傳送到V。

E 下階梯由1走出，經過2、3兩道門到達4。

LEVEL 11 'O' OF DESTRUCTION!

A 掉入河裡除有階梯可爬上橋面外，尚有兩個B開關可降下橋面C。

B 解決E處的悍將後拿取D的藍卡，走到F點觸動G的密門，快速跑進G處，再從密道H跳下I。

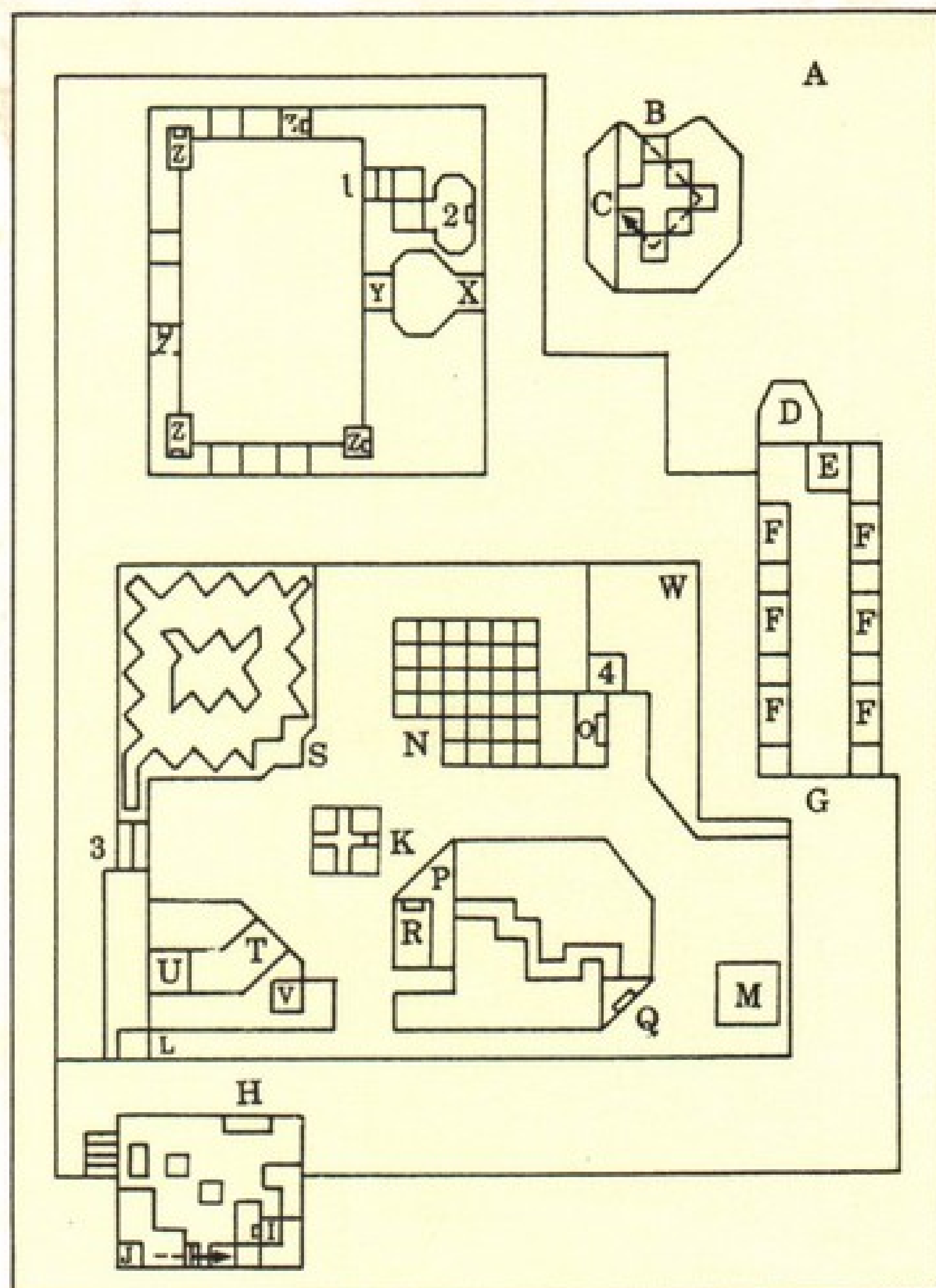
C J點可傳送到K；進入L，啓動開關M使橋面N升起，打開開關O使P橋面升起。到Q拿取紅卡。

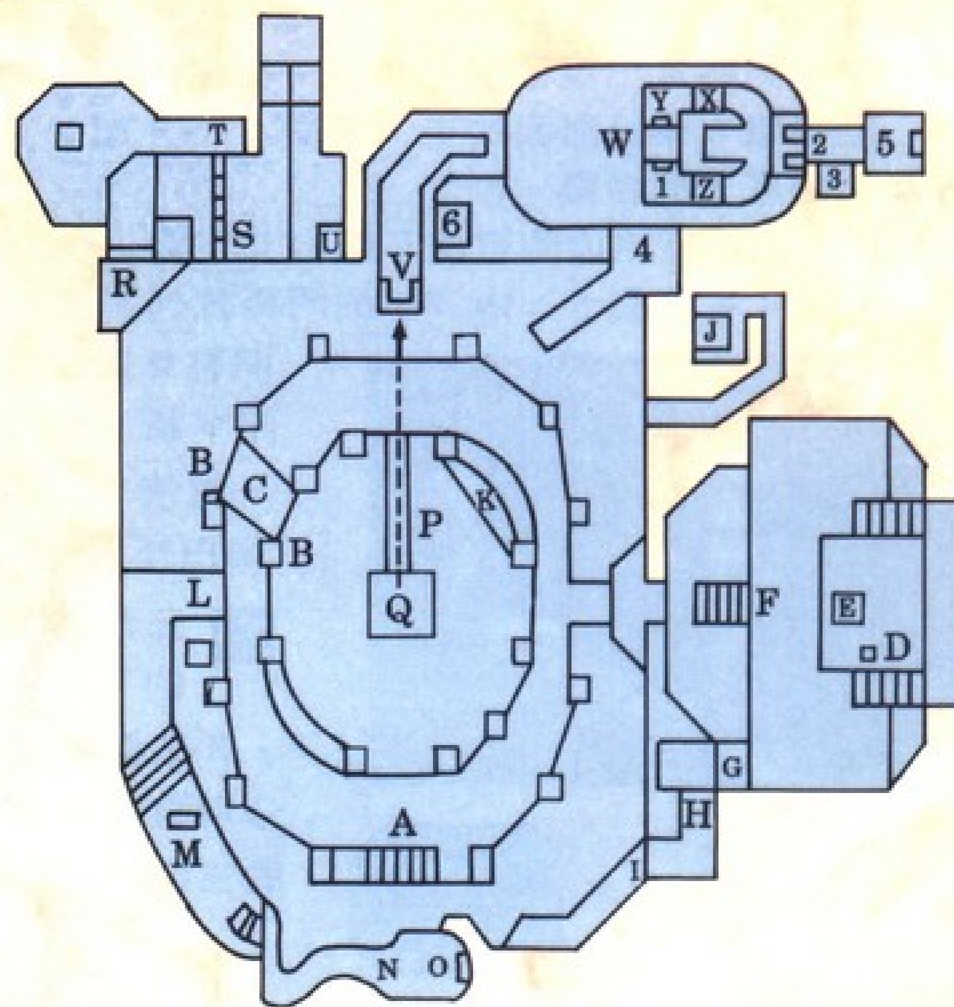


D 進入R，待S打開後可進入密道T；啓動柱子U上的開關讓柱子U及V處的凹槽同時降下並打開密室6。

E 站在Q處快速衝過對岸的V處，從W下去後，先搭上X升降台，啓動開關Y後速跑往升降台Z，開關1可使2處的障礙消除。

F 傳送點3可傳送到4的高台。





LEVEL 12 THE FACTORY

A 由B進入，小心拾級而上到C處，會有獎賞。

B 進入D往G前進，沿途觸發E和六處F的密室。

C 最下方的H裡，須站在J旁輾轉跳至I，不過此處並無重要物品。可由J傳送到K，或由3進入。

D L是藍卡，M裡有黃卡。

E P裡的開關Q可打開S入口，R則重新開啓P。

F 打開T門後要快速衝到U處，因為T會降下；V則傳送到W，由4可再進入。



G 進入Y後，須打開五處Z的開關，通道1裡的五道密門才會完全開啓。

LEVEL 13 DOWNTOWN

A 由升降台B上C門，再跳至D。若跌入E則會傳送到F。升降台G只下不上。

B 密室H由階梯旁走過即可開啓。上階梯由 I 進入，讓開關J旁邊的紙箱K降下出現關關L，啓動L讓傳送點M前的階梯出現。

C M 傳送到N，由N衝跳至O處。

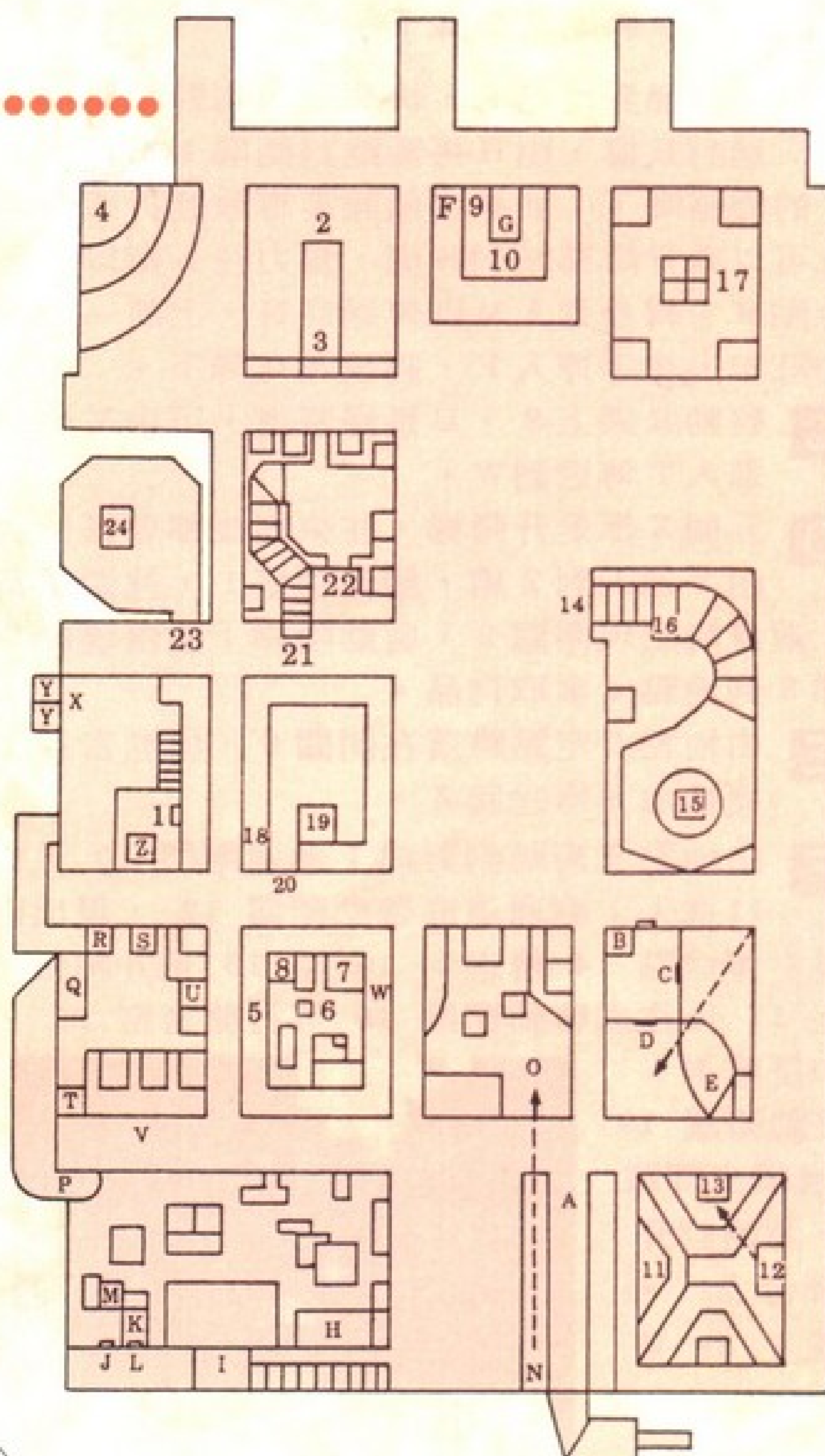
D 跳進P乘升降台Q，跳入R到X拿取藍卡。進入S傳送到W後繞到5，開關6可降下 7，由8傳送到9，撿取地點 10 的紅卡。

E 進入 11 ，搭上升降台 12 跳到 13 拿取黃卡。

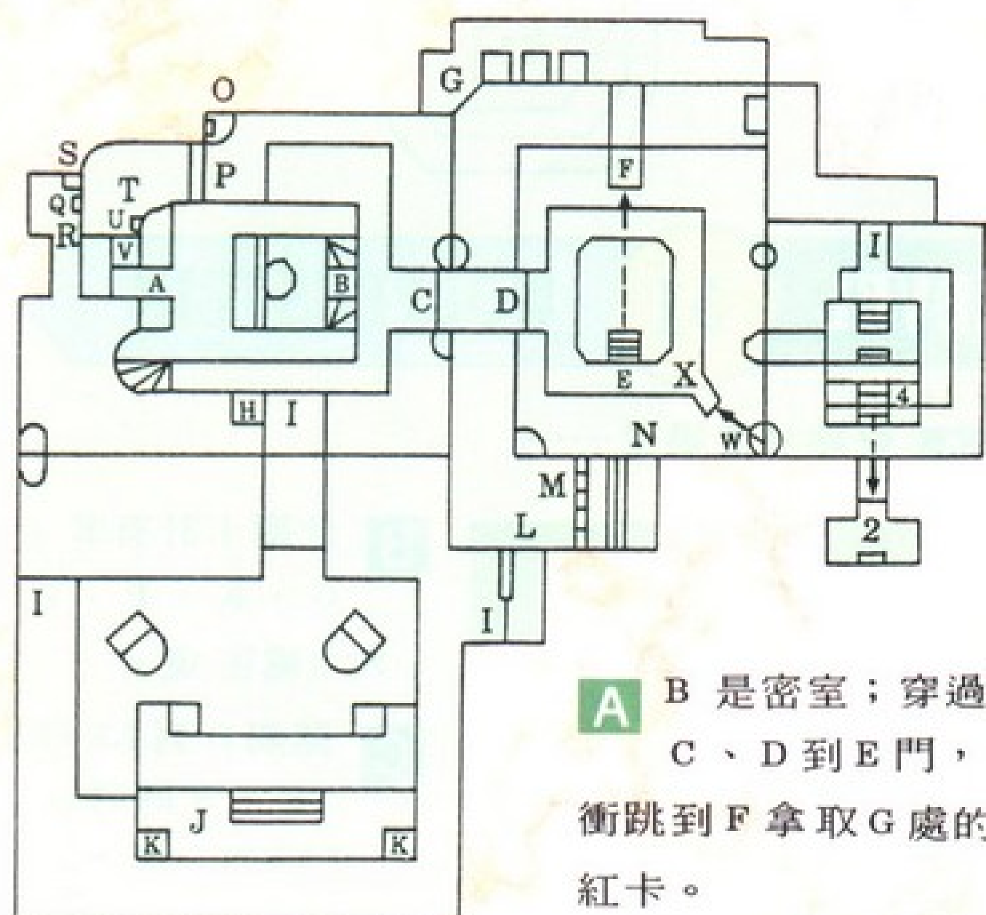
F 兩個傳送點Y都是，回到A處；Z則傳送到 2 ，讓3升起即可走出。

G 傳送點 17 都是到達地點 18 ；地點 16 裡頭是密室，踩上 15 就能傳送怪物出來，由外頭是進不去的；進入地點4時小心成為肉餅……。





LEVEL 14 THE INMOST DENS



A B 是密室；穿過C、D到E門，衝跳到F拿取G處的紅卡。

B 回到H（如果路不好找，上升降台W跳回X是一方法）打開 I （所有的 I 都會一起打開）。

C J 處是藍卡；進入M後只能由窗子N跳出。

D 關關O打開第一道P門，Q則打開第二道 P 門；按下開關U可降下V回到A。踩上S會使T上下升降。

E 要到2還是得從1跳過才行，地點3若跳不過去倒無所謂，它可以升降；地點4是密室。



LEVEL 15 INDUSTRIAL ZONE

A 啓動C將圍牆D降下。

B 上階梯到地點F，快速衝躍到對面的G以傳送到H處，由H再衝跳到開關I，啓動I讓J的矮牆降下；如果這個難度導致挫折感的話，也可以乘升降梯站到K處，奮力往L衝以傳送到地點M，轉身進入M則傳送回N，上前一步拿O的紅卡，後退掉入P，將紙箱Q降下。

C 啓動R乘上S，U是條密道，可由V走出；進入T傳送到W。

D 五個X都是升降梯，往來穿梭都會搭乘到；由Y進入到Z處，觸發密室1，裡頭是黃卡；返身時出現開關2，啓動階梯；由兩邊的升降梯3到地點4拿取物品。

E 由地點5定點跳落在開關6，啓動密道7；而後由8傳送回Z。

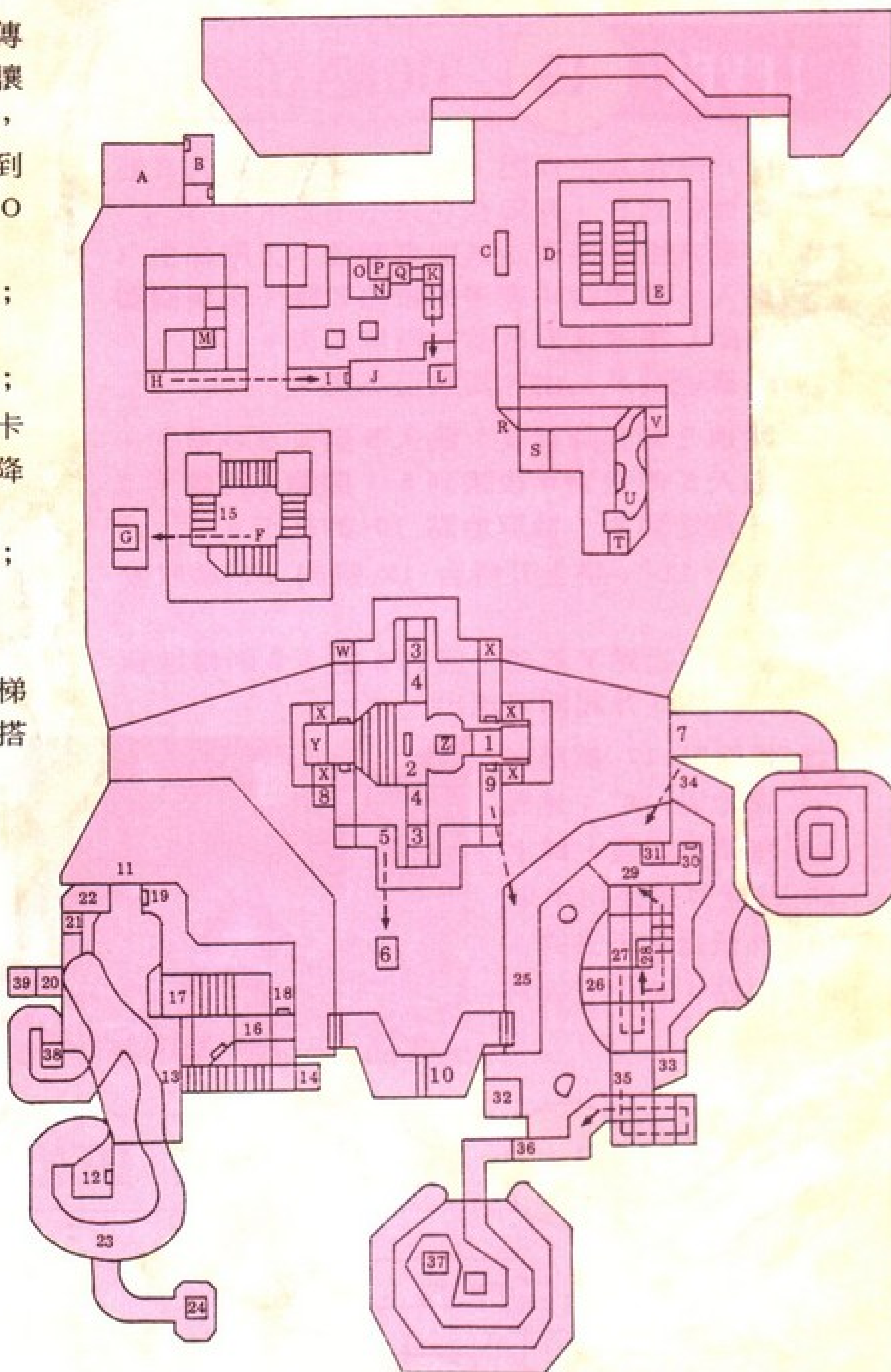
F 由地點9衝跳到對岸；通過閘門 10 ，由11進入；到通道底啓動開關 12 ，現出階梯13；傳送點 14 傳送到 15 ； 16 是升降台，搭上 17 後往右啓動開關 18 可打開密室 20 ，39是藍卡。啓動開關 19 後須立即跳下並跑到升降台 21 。踩上 38 可觸開密道 23 。

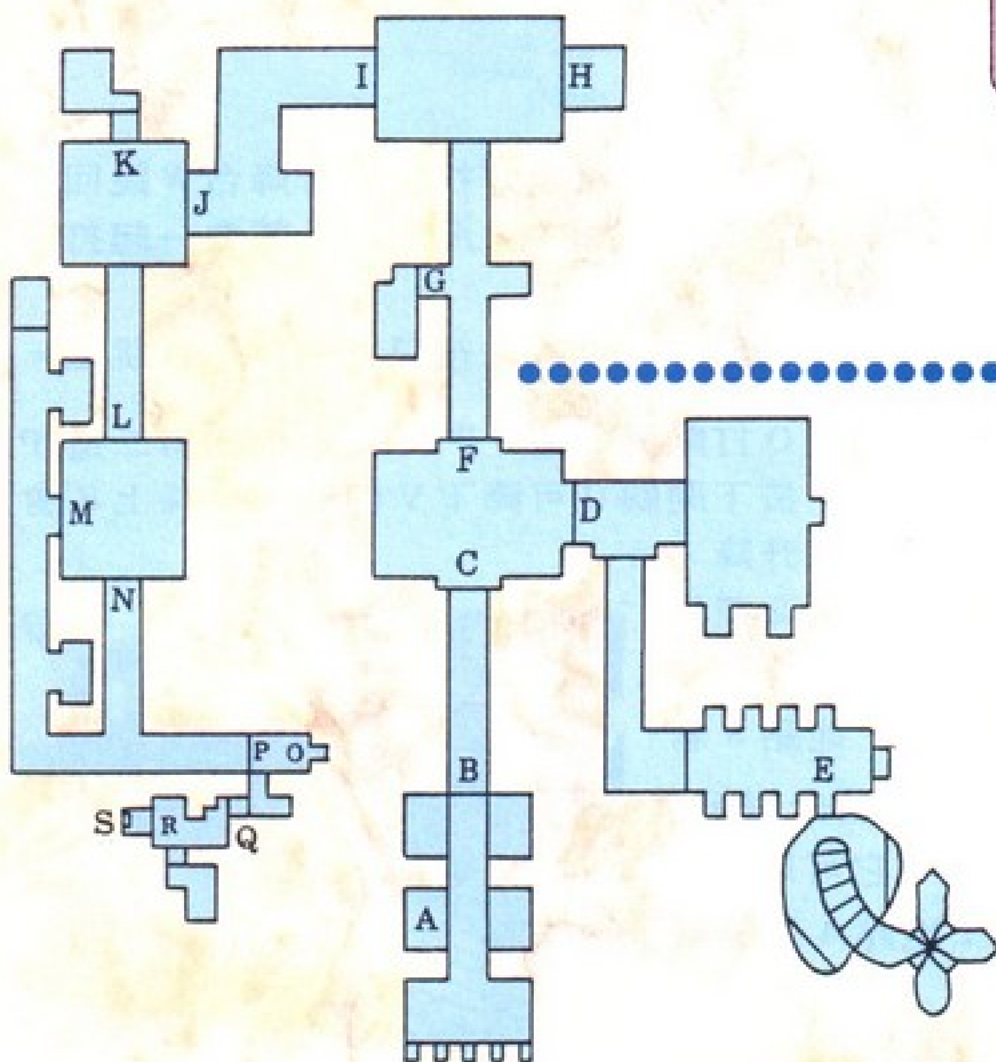


G 密道 23 裡的 24 傳送到LEVEL 31

H 進入 25 ，通過 26 到地點 27 ，通過 27 的自動門後快速折返跳進 28 有獎賞……再一次則速跑進 29 ，啓動開關 30 出現傳送點31傳送到 32 ；若故意不小心掉入 33 ，在地點34跳回左岸即可，如果失敗，還有傳送點８……

I 從地點 35 繞一圈到上一層 36 ，地點 37 傳送到 LEVEL 16 。





LEVEL 31 WOLFENSTEIN

A 好熟悉的場景……



B 此關卡計有E、G、K、P、Q、R六處密道。

C 開關O到LEVEL 16 ，S則到LEVEL 32 。

LEVEL 16 SUBURBS

A 由B走出戶外，到旋梯C拿取D的藍卡，踏上D後會降下左方密室裡兩道 11 的隔牆，怪物會由 12 傳送出來。

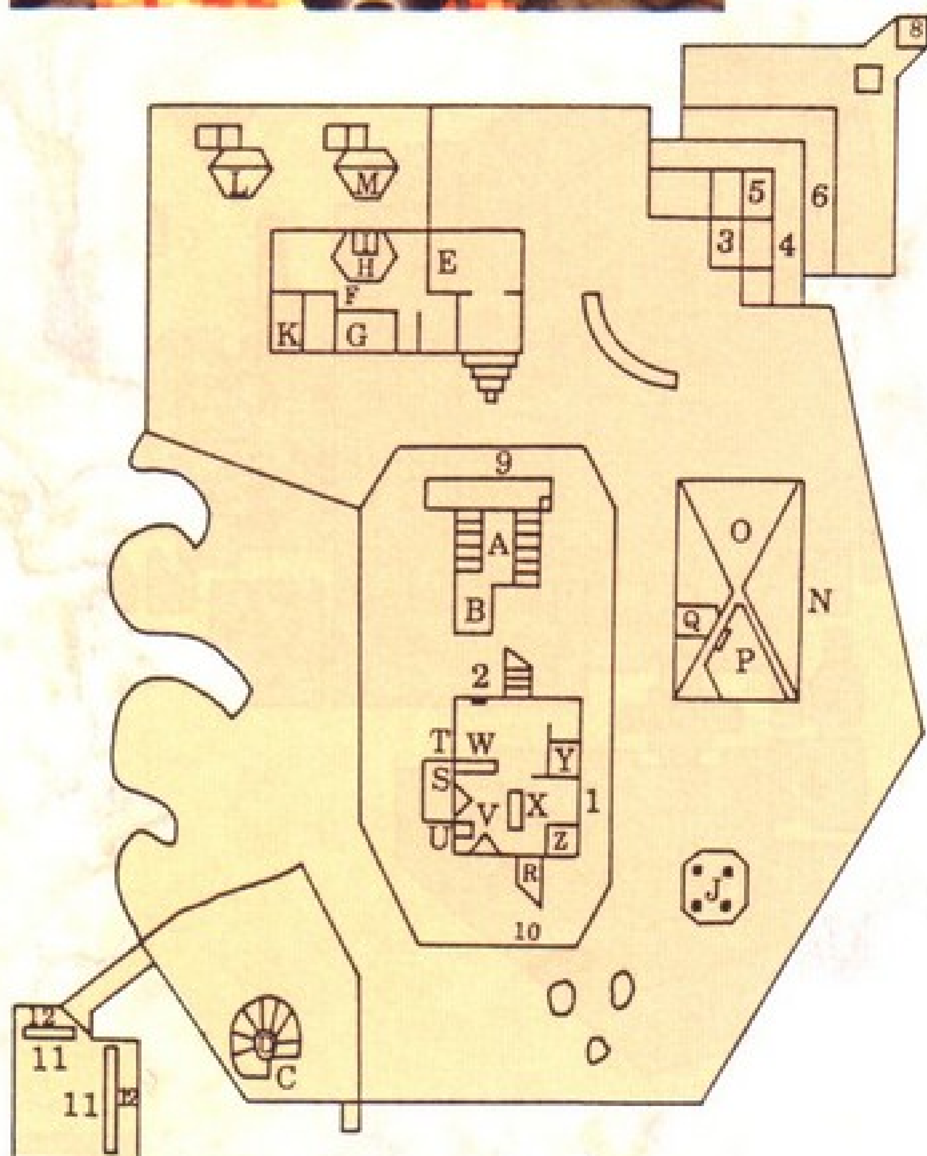
B 進入E，打開F到窗口G拿取紅卡並啓動窗台上開關並快速跑進 I 傳送到 J。

C 由N進入，從地點O跑到P並打開密室Q。

D 進入R後，讓X降下並站上去，待升高後往火把 1 開一槍開啓密室 Z；啓動V讓W下降成X一般高度，到W前讓它下降並站上去，待升高後往 2 開一槍以觸發密室Y。

E 觸動 3 並站上 3，升高後跳到 4；觸動 5讓 6 拉開。





LEVEL 17 TENEMENTS

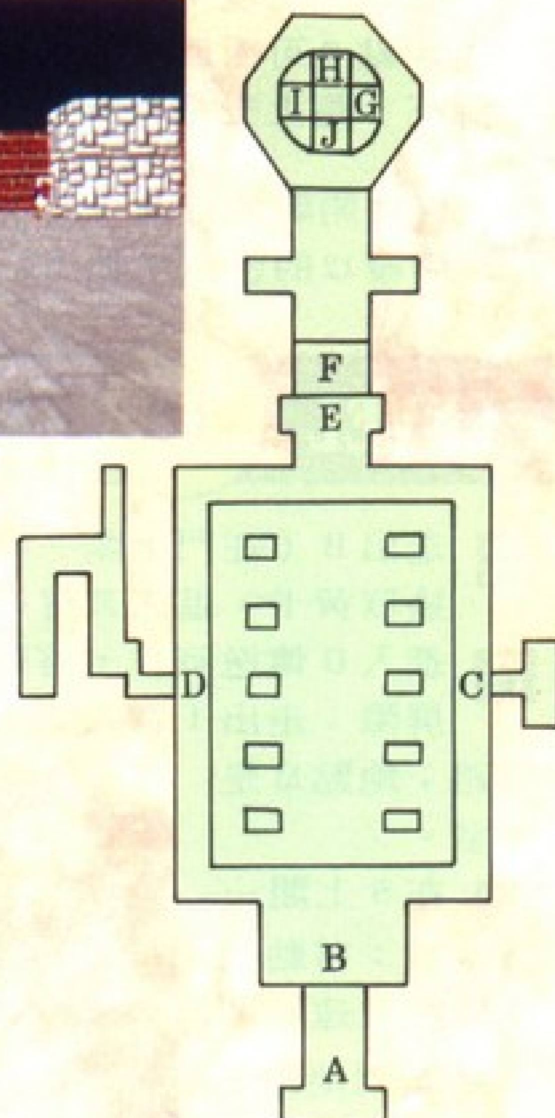
A 由B衝到C拿取紅卡，傳送點D到G，F到H，而兩邊的E則都回到B處。

B 啓動開關 I 讓 J 出現；由 J 下去乘升降台 K，啓動L打開N的門後，由M下去。

C 先到O處，啓動P打開Q，跑進Q後啓動 R 讓S升起；通過S掉入U，啓動T讓兩處的

LEVEL 32 GROSSE

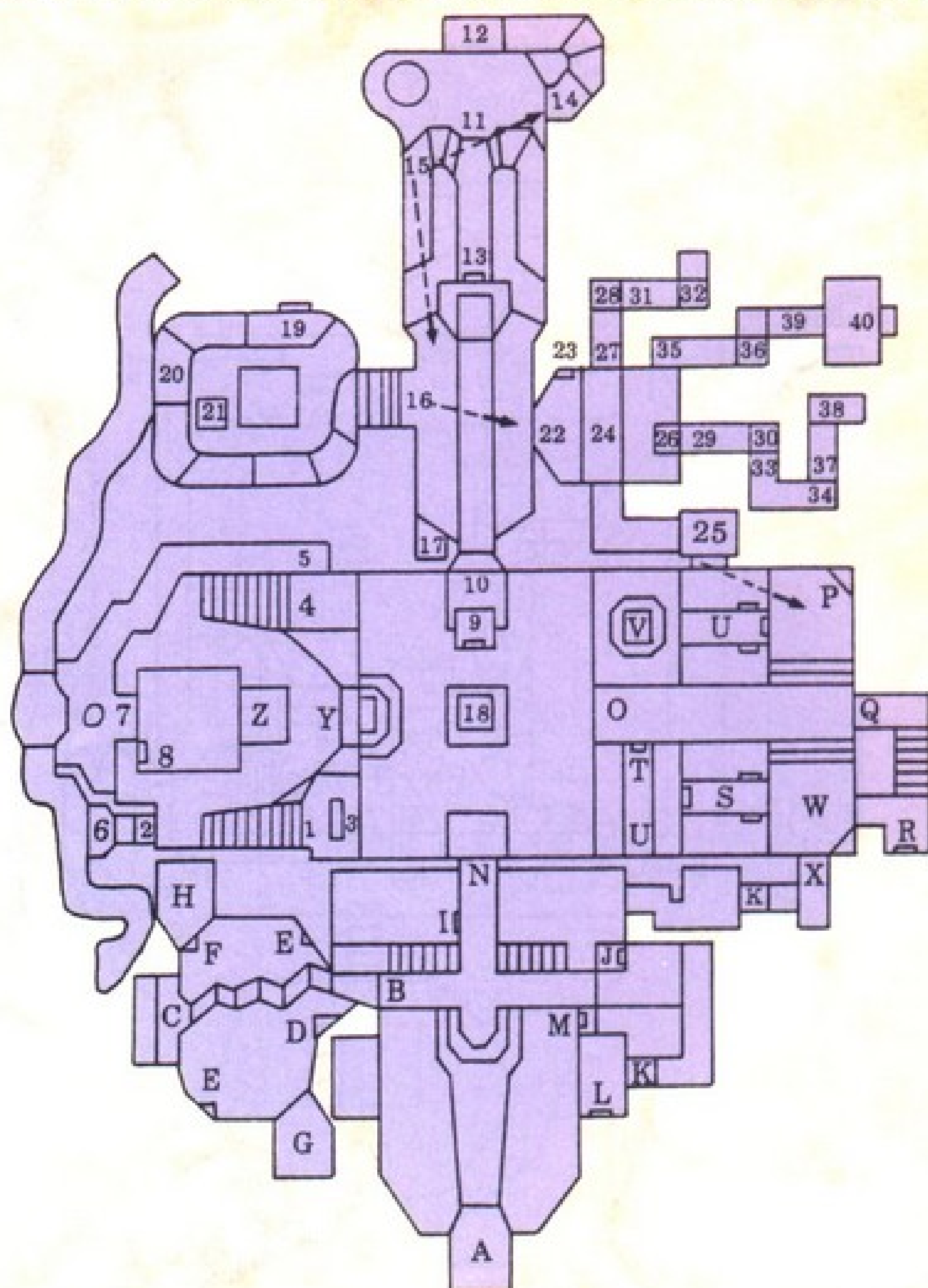




A 有C、D二處密道。

B 走近E時觸發自動門……挨一頓好打……

C 轟掉掛在G、H、I、J的四個娃娃後，H出現惟一的開關。



遊戲攻略

U 同時升起，繞到V處拿取藍卡。如果掉入S兩邊的池裡，啓動旁邊的開關讓W下降，快速衝進X乘升降台K也可回到N處。

D 進入Y到左邊的1處觸動2的門，跑進2讓開關3出現；啓動3打開4的門，由5進入；由地點6可衝回2，由地點7衝入，啓動8讓Z降下，跑上去拿取黃卡，待升起後跳下Y即可。

E 啓動開關9打開10的門，走到地點 11 旁會觸發12的密室；從 11 跳下返身讓 13 降下，快速上前啓動開關 13 出現密道 14 ；由 15 可衝跳到 14 和16； 17 傳送到 18 ；進入 16 小心貼牆走到 19 啓動開關打開 22 的門； 20 是一道密牆，傳送點 21 會傳送到 18 。

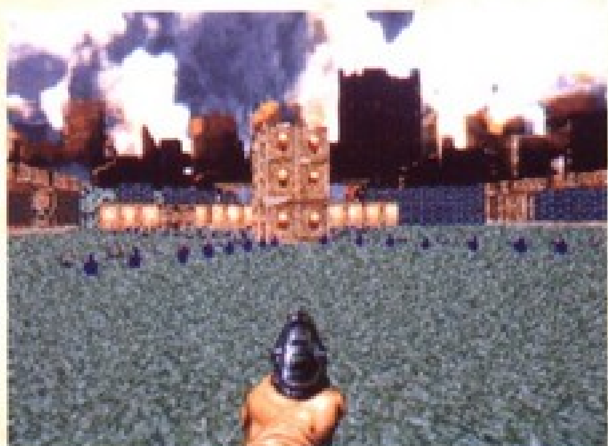
F 由地點 16 衝跳到22，啓動 23 步上升降梯 24；升到半高時可衝向 25 的通道再由地點O步出；踏上地點 26 以觸發 27 ， 27 觸發 28 ， 28 ……直到 39出現。



LEVEL 18 THE COURTYARD

A 走出B（在門上開一槍）進入C ，到地點D撿取黃卡，進入E傳送到F 。

B 進入G傳送到H，啓動開關O去除 P和N的屏障；走出 I 進入 J ，啓動開關K打開L的通路；地點M是密室。

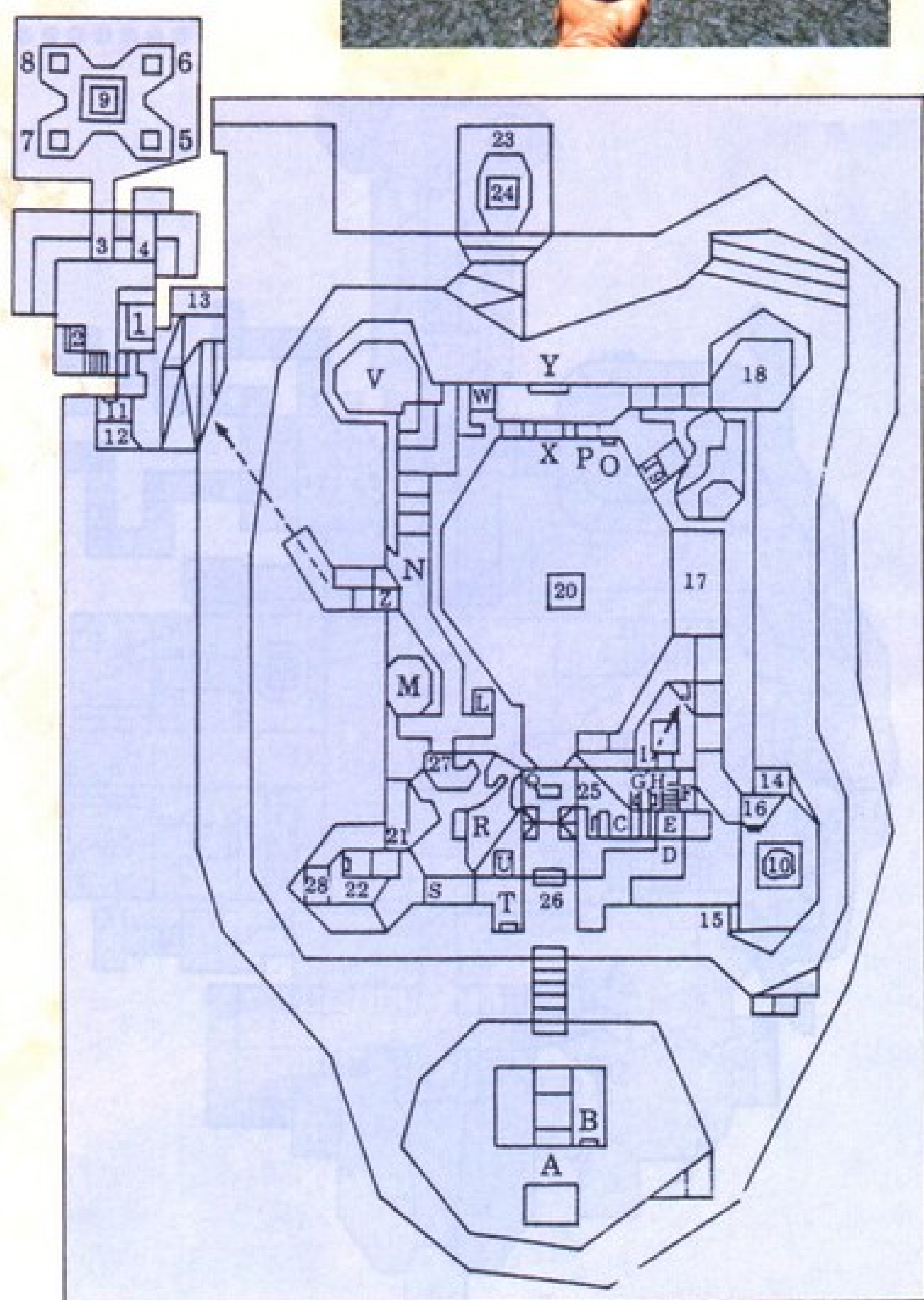


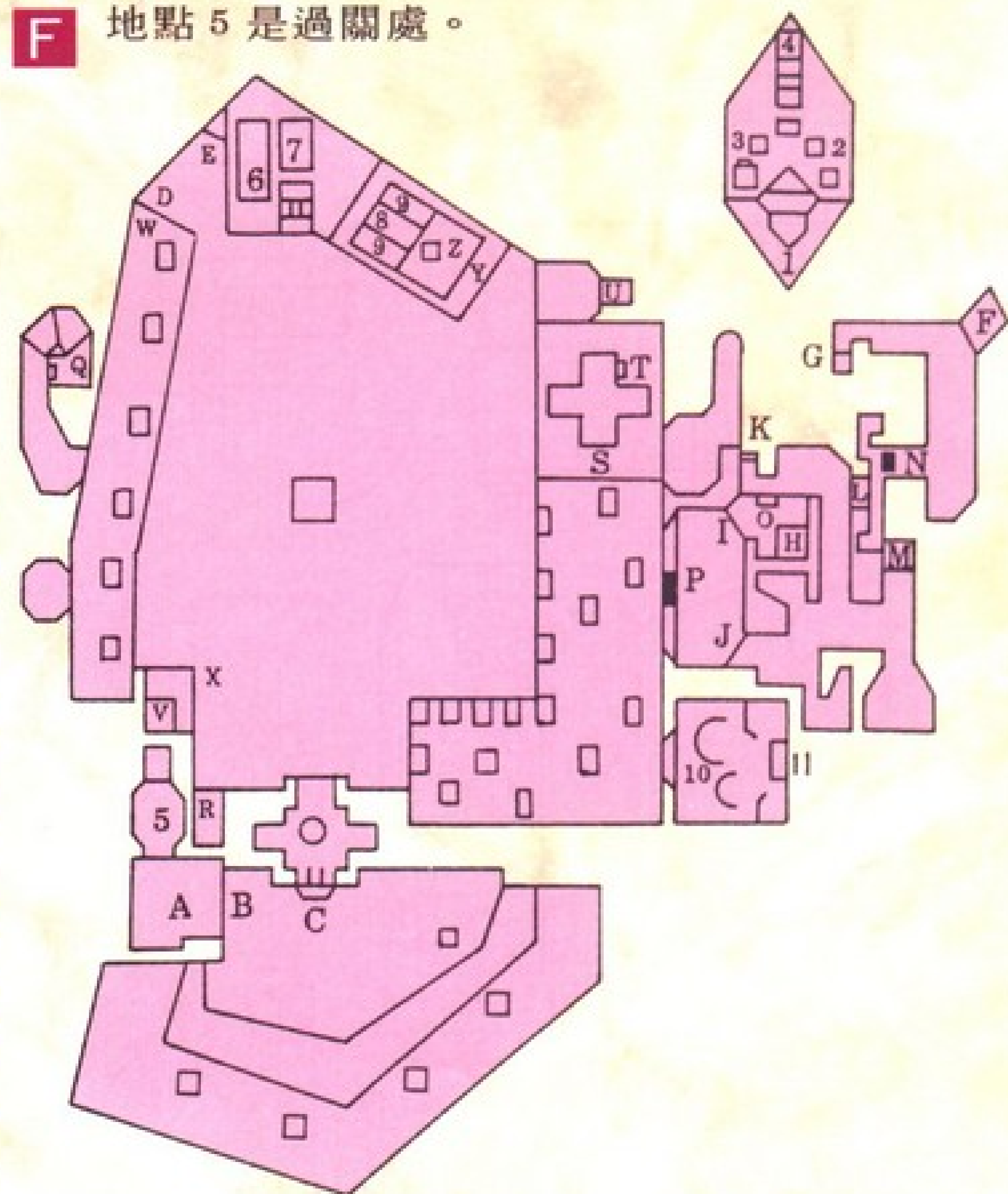
C 在S上開一槍；啓動開關T並快速跑進U傳送到地點V，X的牆角可打開。再走進V則傳送到W。

D 進入 10 立即傳送到位置 11 ，並觸開R門。

E 踏入 8 會觸開兩邊密室 9 ，走入Y裡的傳送點Z傳送到1 ，地點 2 是藍卡，開關 3 啓動階梯，由 4 傳送回Z處。

F 地點 5 是過關處。





LEVEL 19 THE CITADEL

A 開關B去除地點26的屏障。

B 進入 25 啓動開關C前的階梯；從E進入，開關H讓底下的J升起，G則啓動F升起；由G處向下衝進J傳送到L，如果失敗可由 I 裡的升降台K走出。

C M是密室， 27 的門無法由內開啓，可由N走出。若再進入L則傳送到地點 10 。

D 開關O可降下P；繞回正門進入Q，開關R同時打開S和 27 ，進入S後啓動傳送點U可到達V，啓動T則同時打開S、 27 各密門 21，快步跑進 21 到 22 拿取黃卡。地點 22 的開關可使S和 27 的門打開且不再關上。

E 若傳送到地點V，可利用升降台W由X或Y走出。

F 由 27 進入地點Z的密道，快速衝跳到對岸。

G 啓動位置 11 的開關會同時開啓密室 12 及 13。由1進入，上樓啓動開關2可打開密道3和4；傳送點7傳送到 28 ，8傳送到V， 9傳送到20； 5傳送到 10 ，6傳送到 18 。

H 在地點 18 時可逕往 19 拿取藍卡；若傳送到地點10，則在打死 14 和 15 裡的怪物後，16就會升起，可由 10 跳過16到位置 17 拿取紅卡……若不慎摔下， 16 有開關可讓 10 下降……再試一次囉！

I 到位置 23 打開三根紅、藍、黃顏色的柱子……其實，只要打開兩根相鄰的柱子也可以側身而過的……

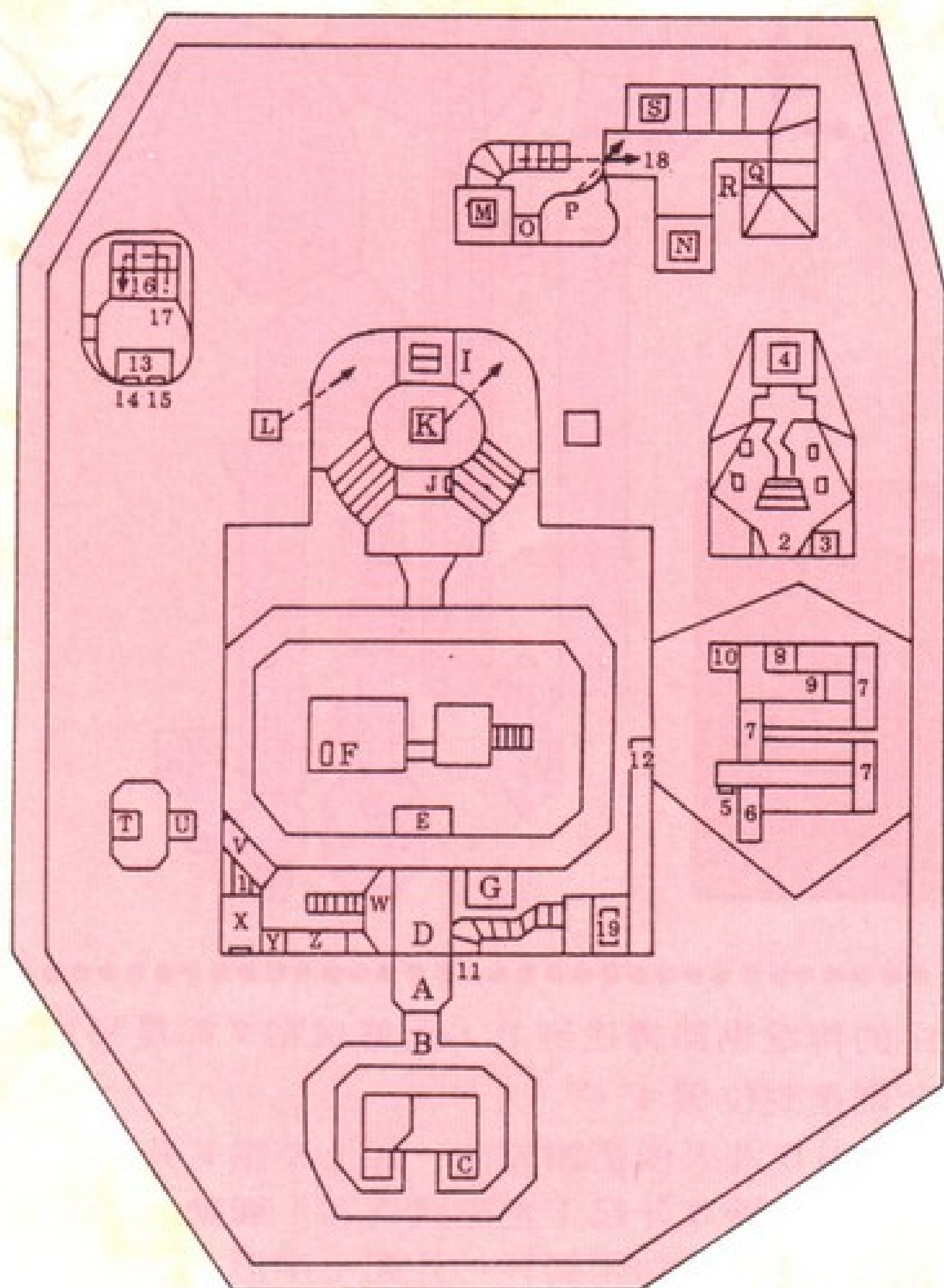


LEVEL 20 GOTCHA！

A 走近地點B，讓它升起來；C可傳送回A處。

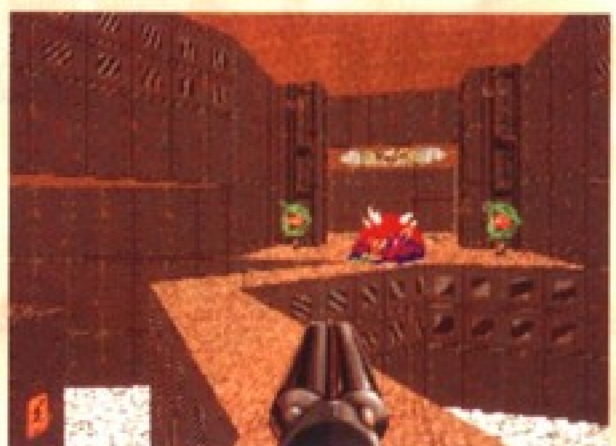
B 由D進入，踏上E後會有一場硬仗；F可打開G密室和H門；跳下位置A的右邊，從11進去往 19 開一槍，去除障礙， 12 出來後按下開關5降下升降台6，經過三個升降梯7進入8傳送到地點A；或由密道9進入 10 傳送到K，再往I處跳下。

C 由I傳送到M後，可由階梯衝跳到 18 ；若不成功趕緊進入O傳送到P，再從P試試；Q傳送到L再跳往I；N則傳送到T，上前踏上U使V降下；上階梯到W讓X的牆面降下，進入X啓動開關可再讓牆面降下，趁再度升起的瞬間快站到牆角，待高度夠時再跳向柱子Y；Z是密室；進入1傳送到2。



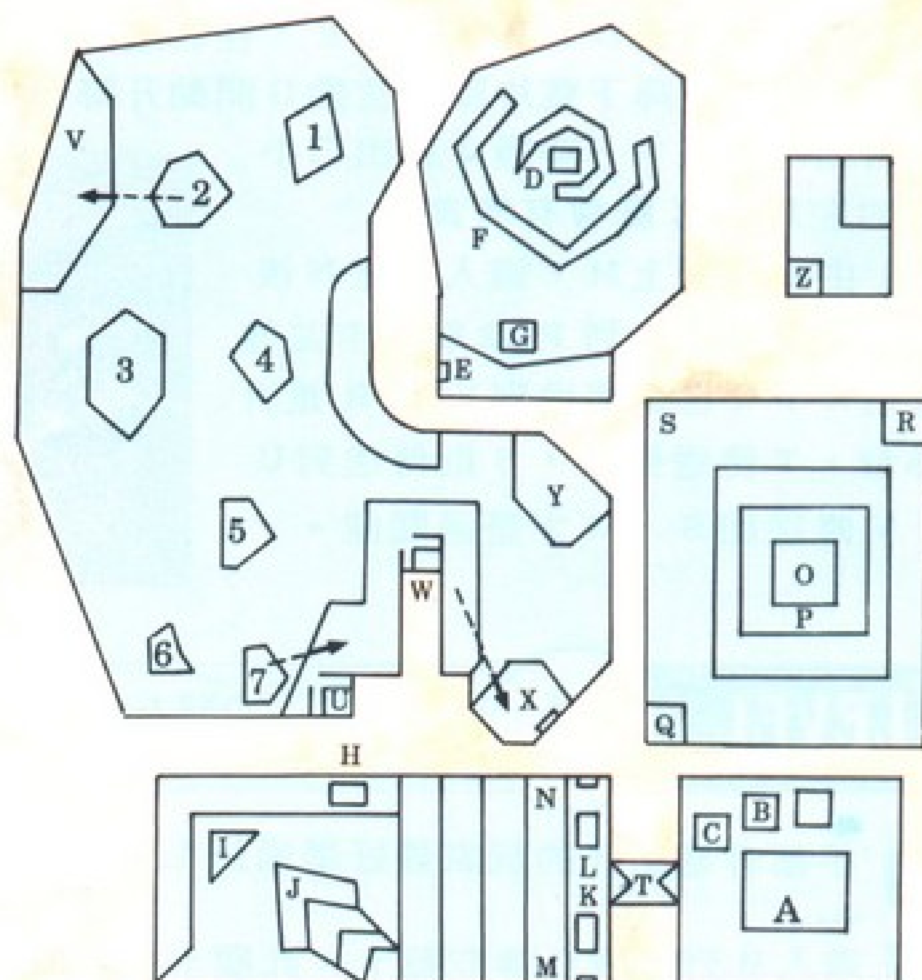
D 位置4是過關處，踏上階梯觸發3的門，3傳送到H。

E 爬上階梯R到S傳送到 13 ，啓動 14 升起 13；打開密道 17 ，裡頭另有數道密門；啓動 15 進入 16 傳送回I處。



F J 的開關可降下柱子K。

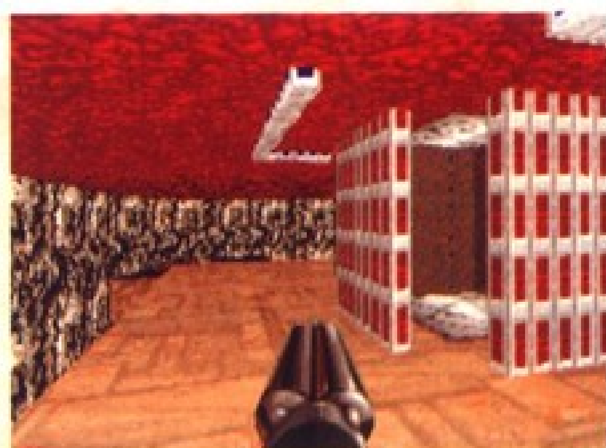
LEVEL 21 NIRVANA



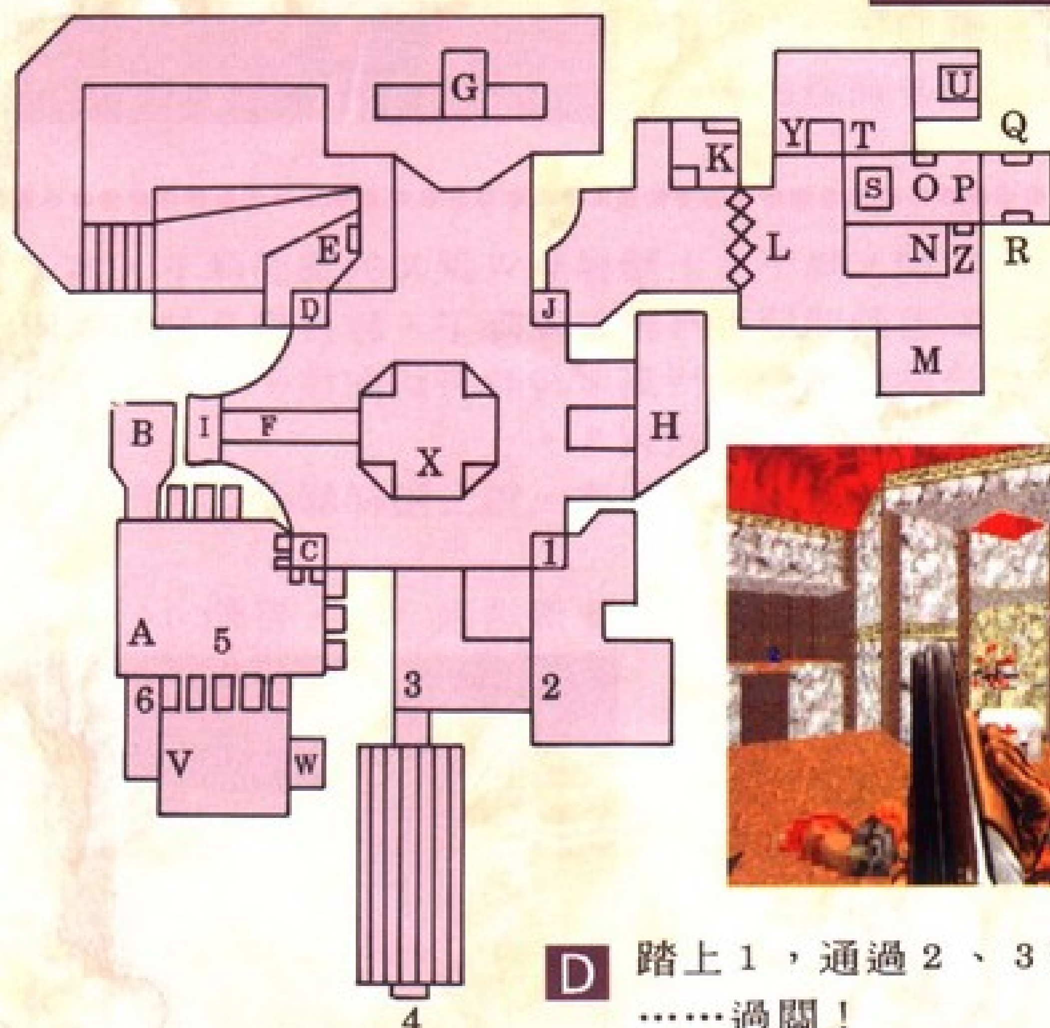
A 跳進B傳送到D，開關E降下圍牆F，由G傳送到H，將I的開關全啓動，上前讓J降下再踏上去；L傳送回H，K則傳送到O；降下P拿取S的黃卡，由Q傳送回K；啓動M降下R，並快速進入K傳送到O跑向R……

B 啓動N打開T門，進入C傳送到U，打開黃色柵門；位置1-7都是升降台，站上2跳往V拿取藍卡；由7跳回。

C 打開W前的藍色柵門後，跳往X，啓動開關降下Y並前往拿取紅卡；由7跳回，打開W前紅色柵門，進入W傳送到Z。



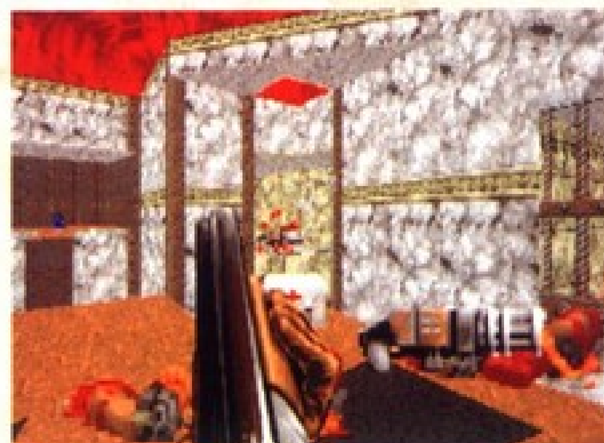
LEVEL 22 THE CATACOMBS



A 開關5可降下道6，通往V處。

B 由C上來後踏上D，啓動E讓F升起；進入G傳送到H拿取藍卡，可由H衝往I。

C 踏上J，啓動K讓L升起後快速跑向N並跳下；啓動O打開P門；若再度關上，R可重新打開，啓動Q並速踏上升降台S，待升起後跳到T拿取紅卡；傳送點U傳送到V，W則傳送回X；也可由密門Y出來，啓動Z打開L並快速跑出。



D 踏上1，通過2、3到位置4……過關！

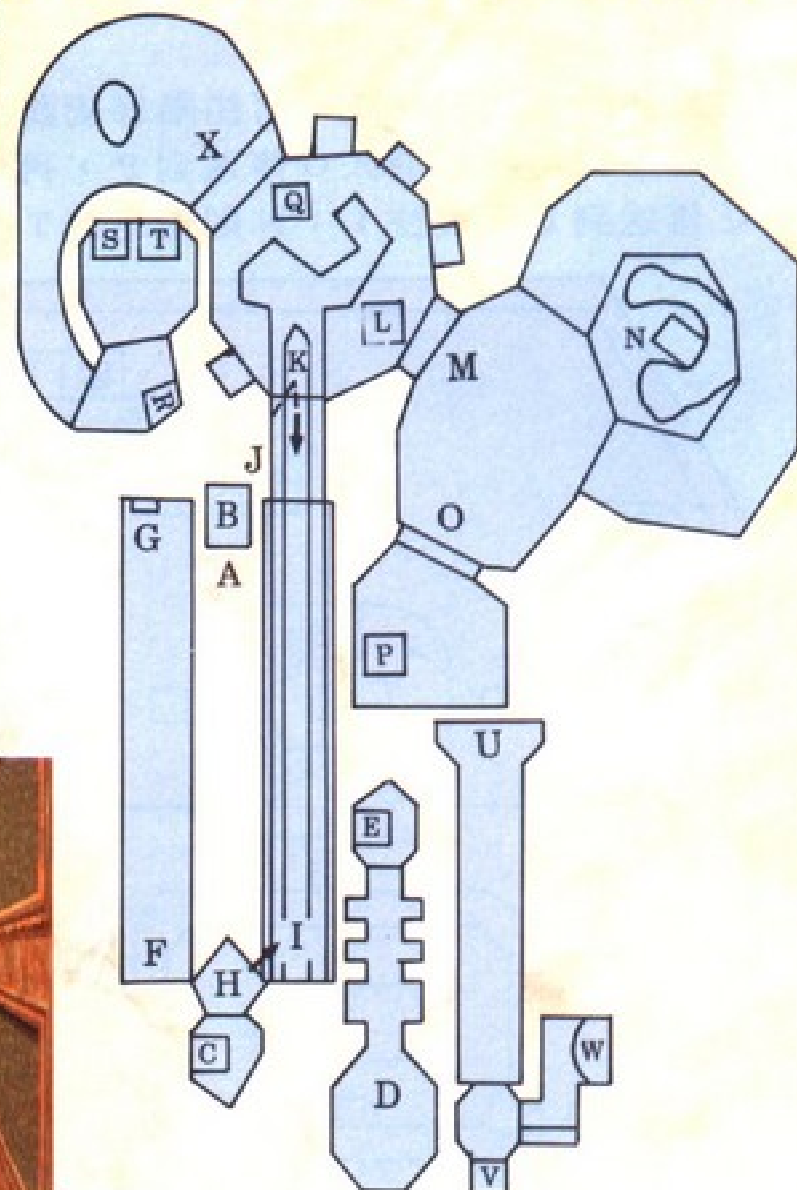
LEVEL 23 BARRELS OF FUN

A 小心背後的B……

B 由C傳送到D，E傳送到F，往右邊牆上開一槍即可降下整片牆，啓動G開動升降台H；踏上H跳往I，穿過J到出口小心的在K點落腳會有獎賞。

C 由L傳送上M，進入密室N後觸發O門，到P拿取黃卡並傳送到X；Q也是傳送到X，R是升降台，T傳送到I，S則傳送到U；V傳送回S，W才是過關處。





LEVEL 24 THE CHASM

A 手部容易出汗的玩家最好準備條毛巾擦汗……

B 進入B到位置C拿取藍卡。此關卡裡編號爲1的傳送點都傳送到P，而傳送點2都是到K，3則是到位置4。

C 由D進入依箭頭方向，踩上E讓F升起；踩上G讓H升起；定點跳落在I觸動J；跳進右邊的M裡啓動開關N，升起十字形上方的三角

形地面。

D 從O處走到Q會觸動R，跳進R後升起Q周圍的地面；T處要踩上才會升起。

E 跳進3傳送到柱子4，一跳跳過5…… 11，從U傳送到V；開關X與Y可分段開啓Z前階梯，W則重新打開V門。

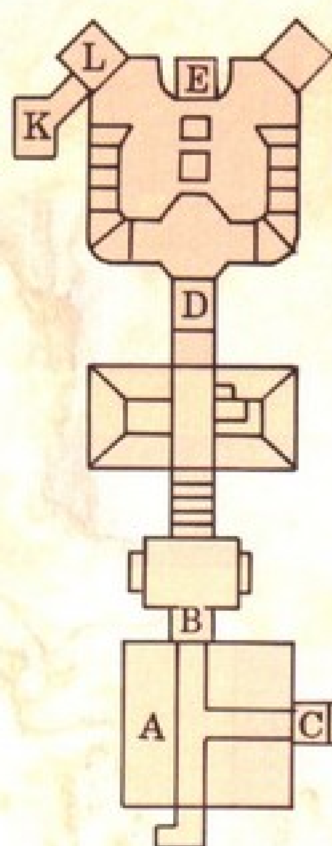
F 由柱子4衝跳回Z，開關12降下升降台13，14則打開四個△號的密室，開關15開啓16。

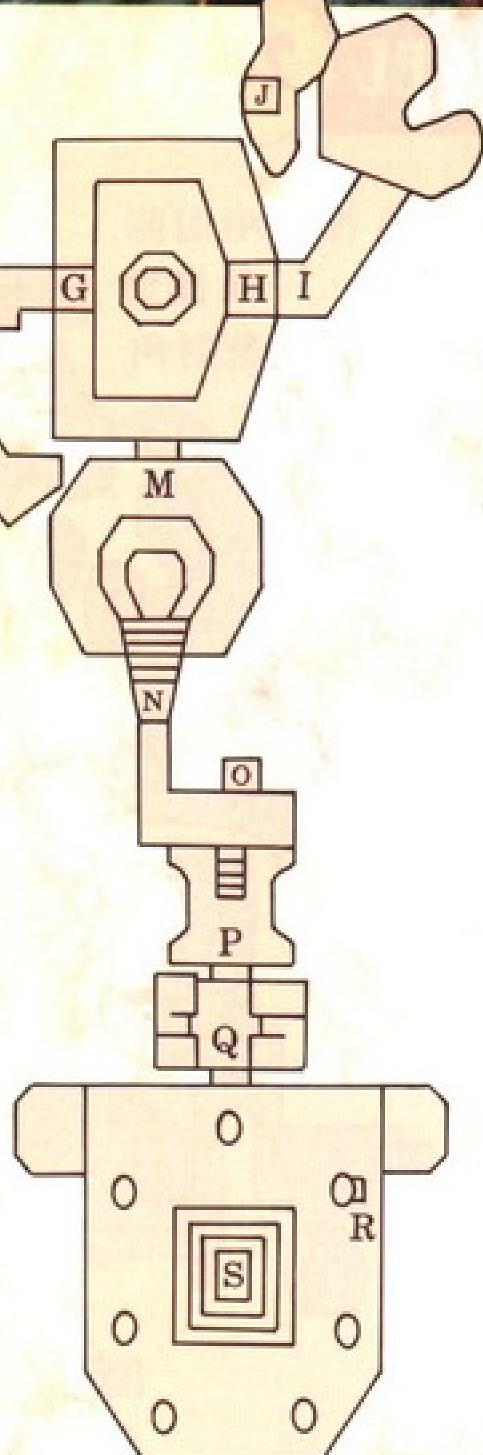


G 由D到位置18傳送到19，再由20傳送到21。25則回到柱子4。

LEVEL 25 BLOODFALLS





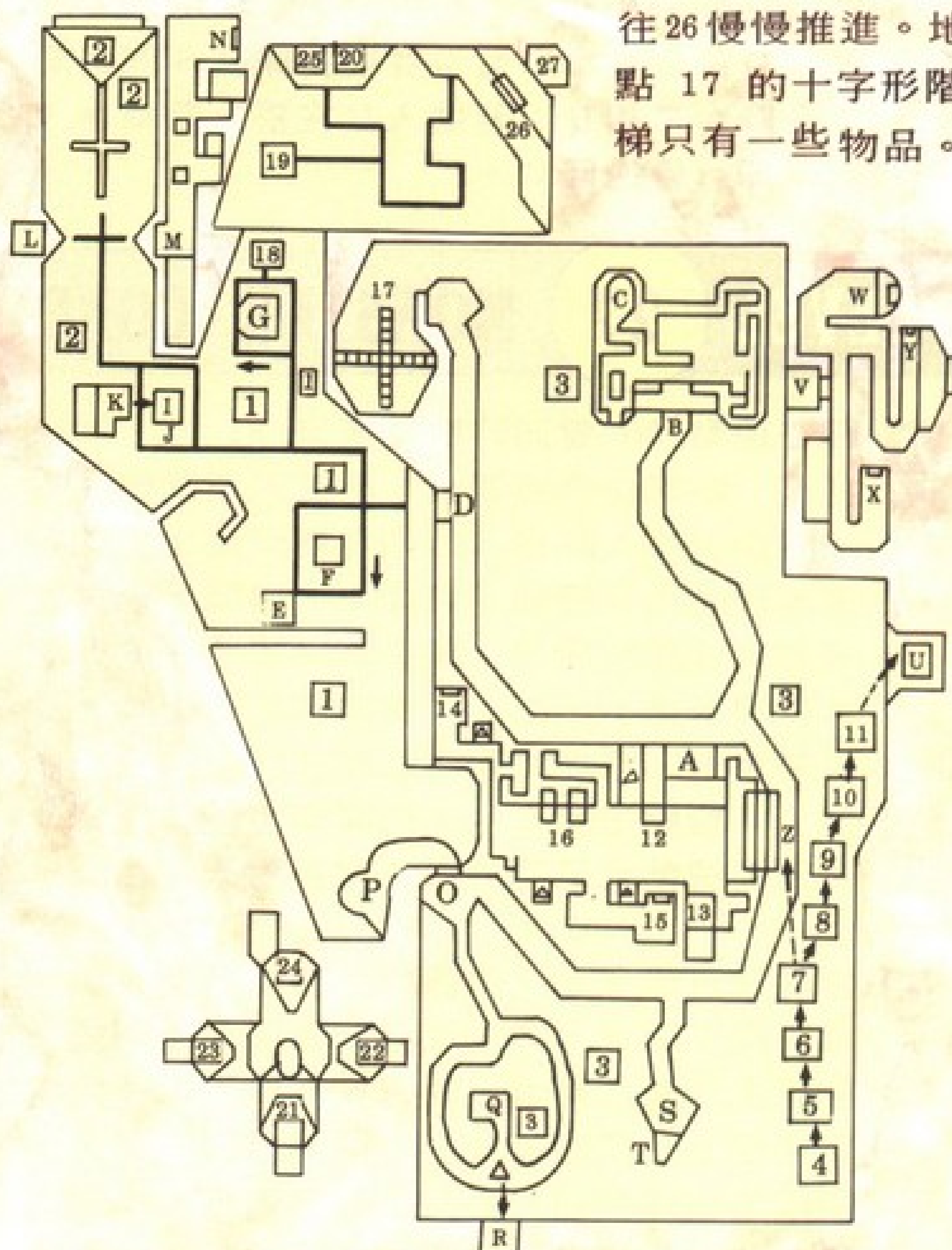


A 先往B，通過D快衝到E，F是幻象牆，可直接穿過。

B 到達G後留意升降台H若是降下時，快跑進I，由J傳送到K，拿取L的藍卡。

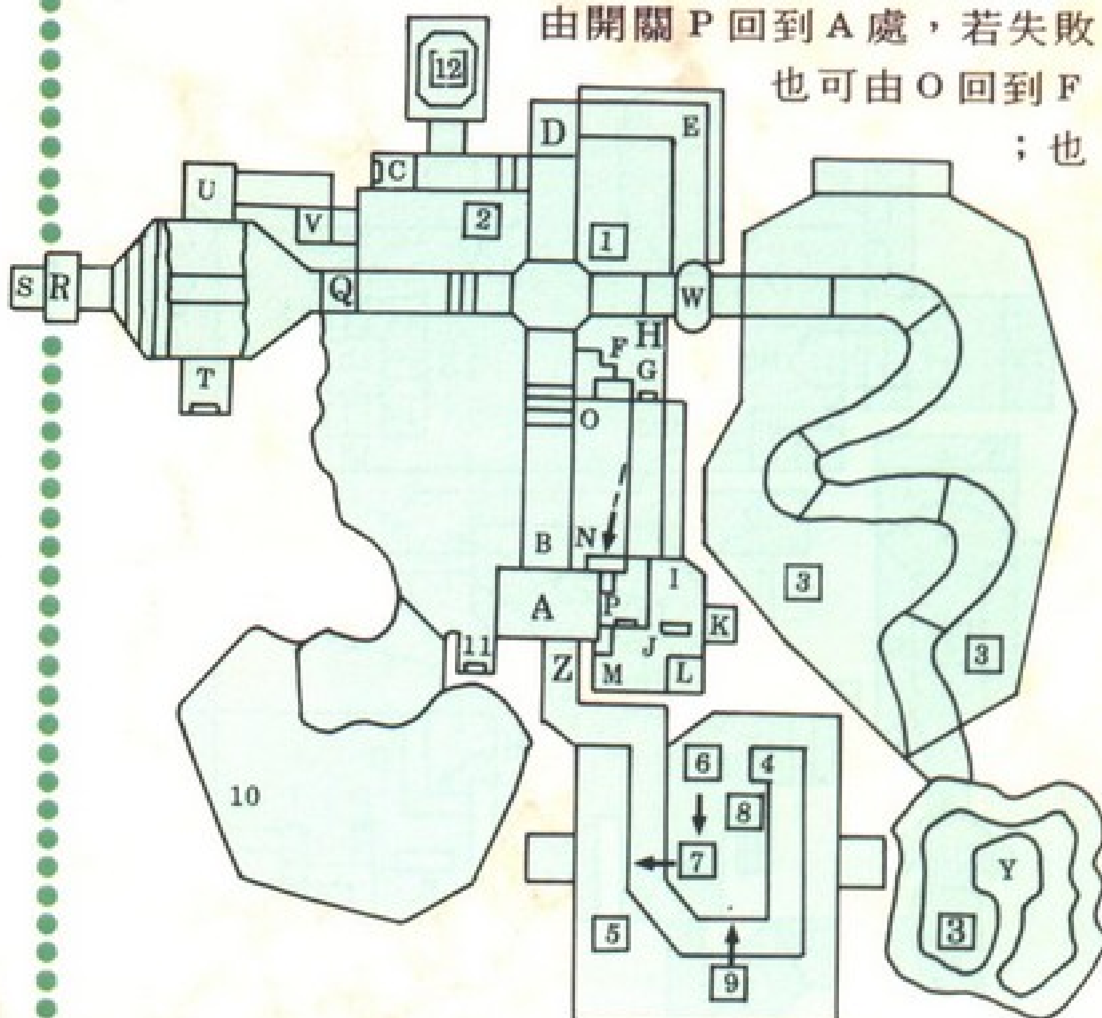
C 利用升降台H進入M，一路到Q後，啓動柱子R上的

H 啓動開關22後快跑上23，啓動23的開關後再快跑到24拿取紅卡，由21回到20，往26慢慢推進。地點17的十字形階梯只有一些物品。



LEVEL 26 THE ABANDONED MINES

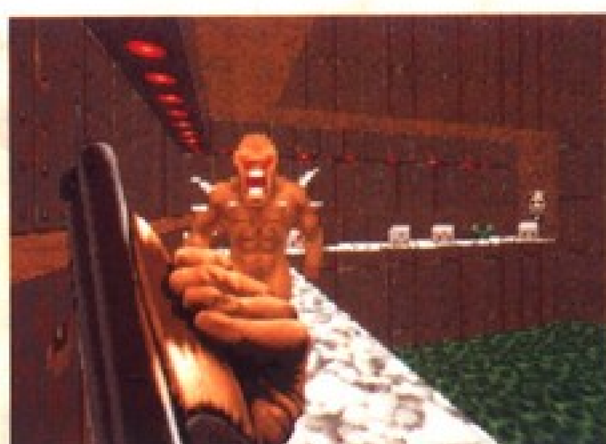
A 先由B往C啓動開關快速進入D，拿取E處紅卡後，跳進傳送點1到F，利用F的開關可由H跳回或進入G；在G處可斜向跳往N再經由開關P回到A處，若失敗也可由O回到F；也



可由G穿過I，踩上J開啓K；由M回到A或進入L傳送到地點 10 ；啓動開關 11 打開Q的側門即可循線回到原處。

B 進入Q後到R拿取藍卡並啓動開關S同時降下升降台T和U；若進入U在搭上升降台V後跳入2即可傳送回C。

C 通過W到Y拿取黃卡，三個傳送點3都是到位置X。



D 在Z裡，傳送站5到柱子6，可跳往7，傳送站8到柱子9。

E 過關處在位置 12 。

LEVEL 27 MONSTER CONDO

A 踩在地點 30 會同時觸開密室 31 及 32。密室 32 很快會再關上，而且只能開啓一次，所以動作要快；踩在 29 則會觸開兩道密門30。走進B裡的角落觸動C牆降下，編號1都是密室，只要走近即可觸發；開關D降下E，F升起G，H打開密室I，開關I由房間內升起G，地點 28 是黃卡，啓動開關再打開B門。

B 踏上J觸動密室2，J的開關可使J下降；走近K觸動兩扇門或由J跳過對岸，由L進入。

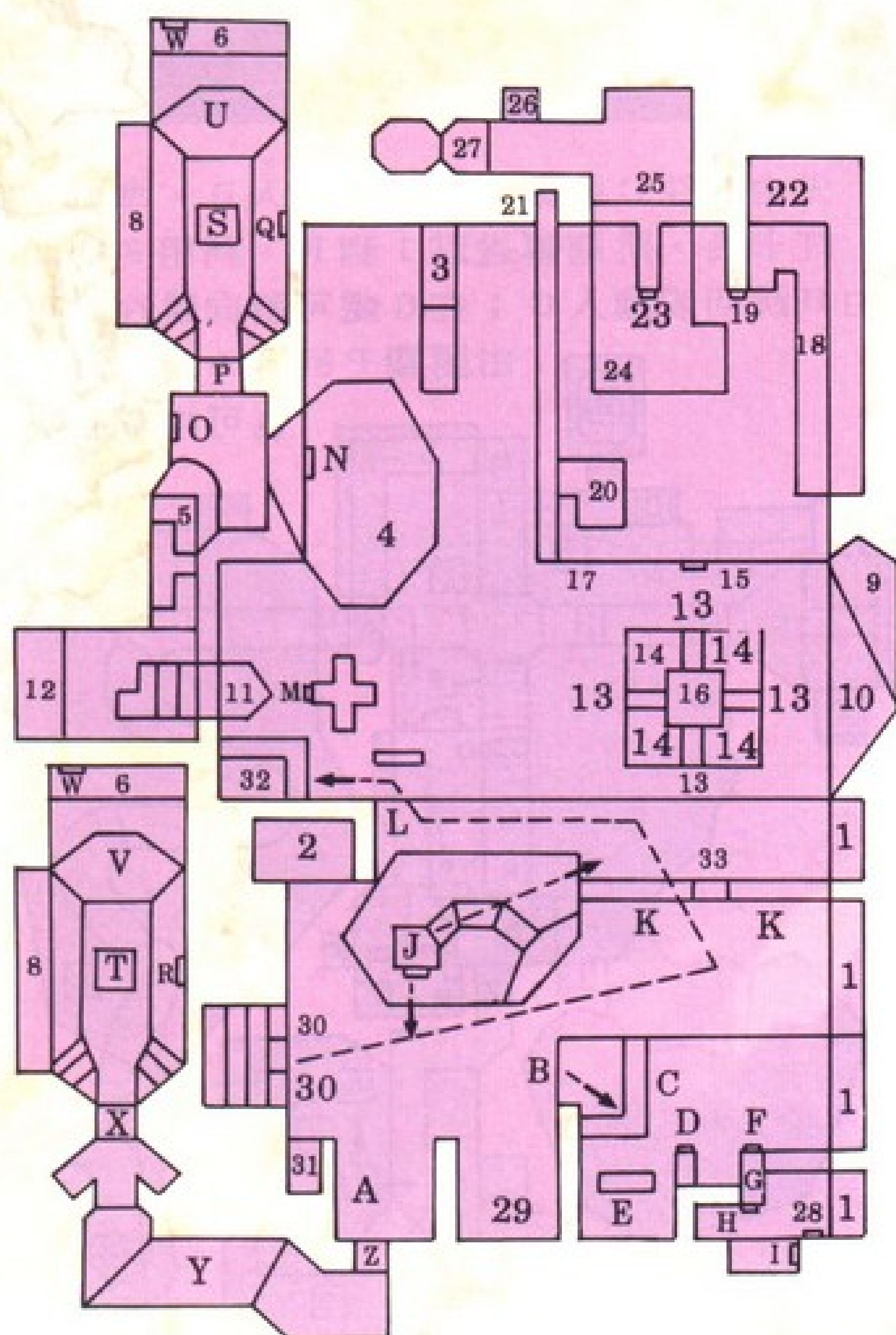
C 開關M可降下3，但腳力要快；啓動N讓地面4降下後進入P，Q打開密室8（兩處 8 同時開啓），U是藍卡，朝密室6開一槍（兩處 6 同時開啓），開關W分別打開兩處的P和X，而R開關則和Q相同；跳入S傳送到T，穿過X和升降台Y由Z傳送到位置9。傳送點Z只有傳送一次的功能。

D 若由P門走出，開關O可開啓5的階梯，踏上11會觸動密室 12 。

E 四個區域 13 分別可降下四個升降台 14 （如果已踩過位置 10 ，則全已開啓），啓動15降下 16 可取得紅卡。

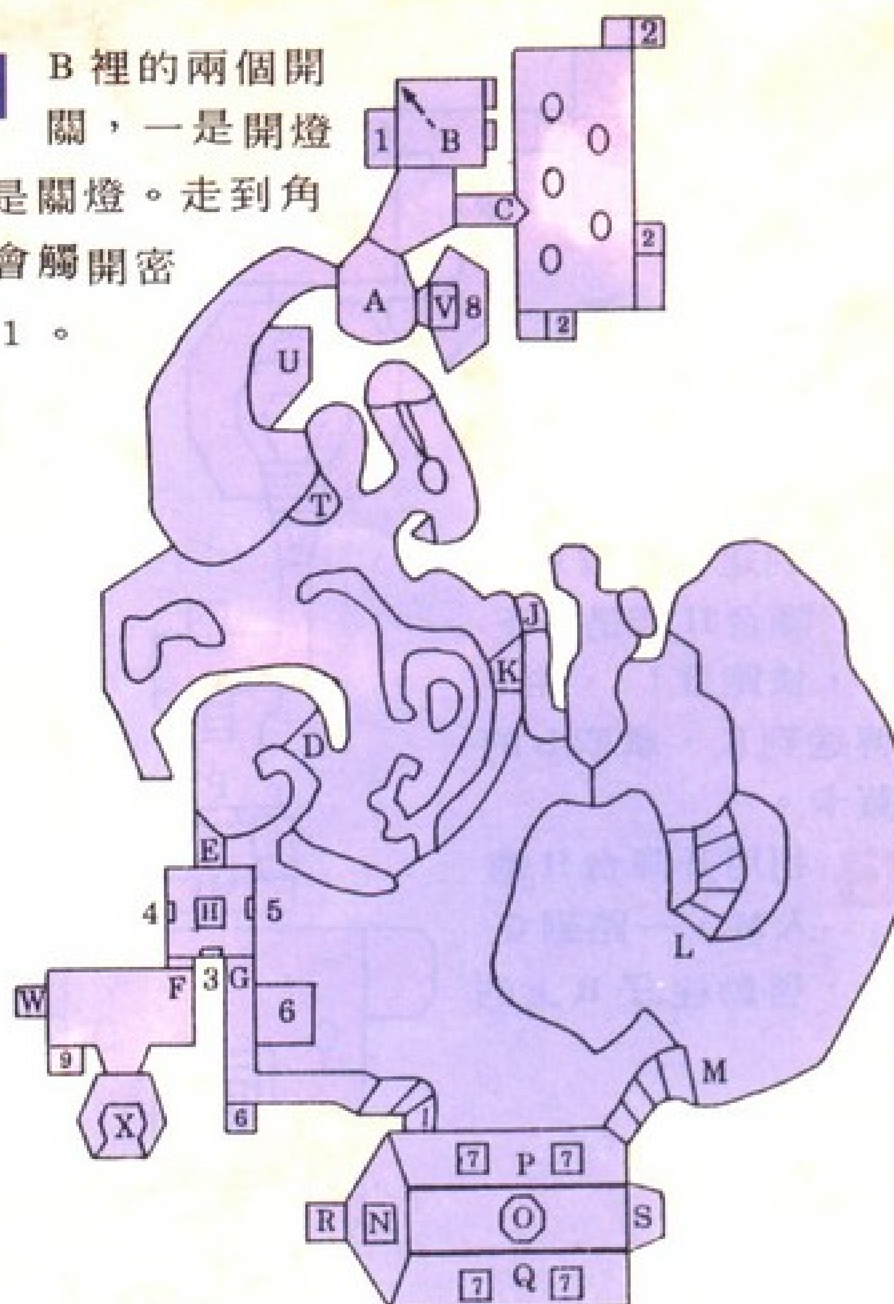
F 進入 17 ，啓動 19 的開關並快步跑進 20 ，由 21 再傳送回 22 ；啓動開關 23 讓24的地面降下即可進入 25 ，傳送點26可傳送回地點 9 。





LEVEL 28 THE SPIRIT WORLD

A B裡的兩個開關，一是開燈一是關燈。走到角落會觸開密室1。



B C 裡有三處密室 2；D 是一道幻象牆。

C E 裡有三面特殊圖案的牆，往 3 開一槍可降下H；4 可打開F門，5 則打開G門。兩處密室 6 也是幻象牆，黃卡則在 I 處。

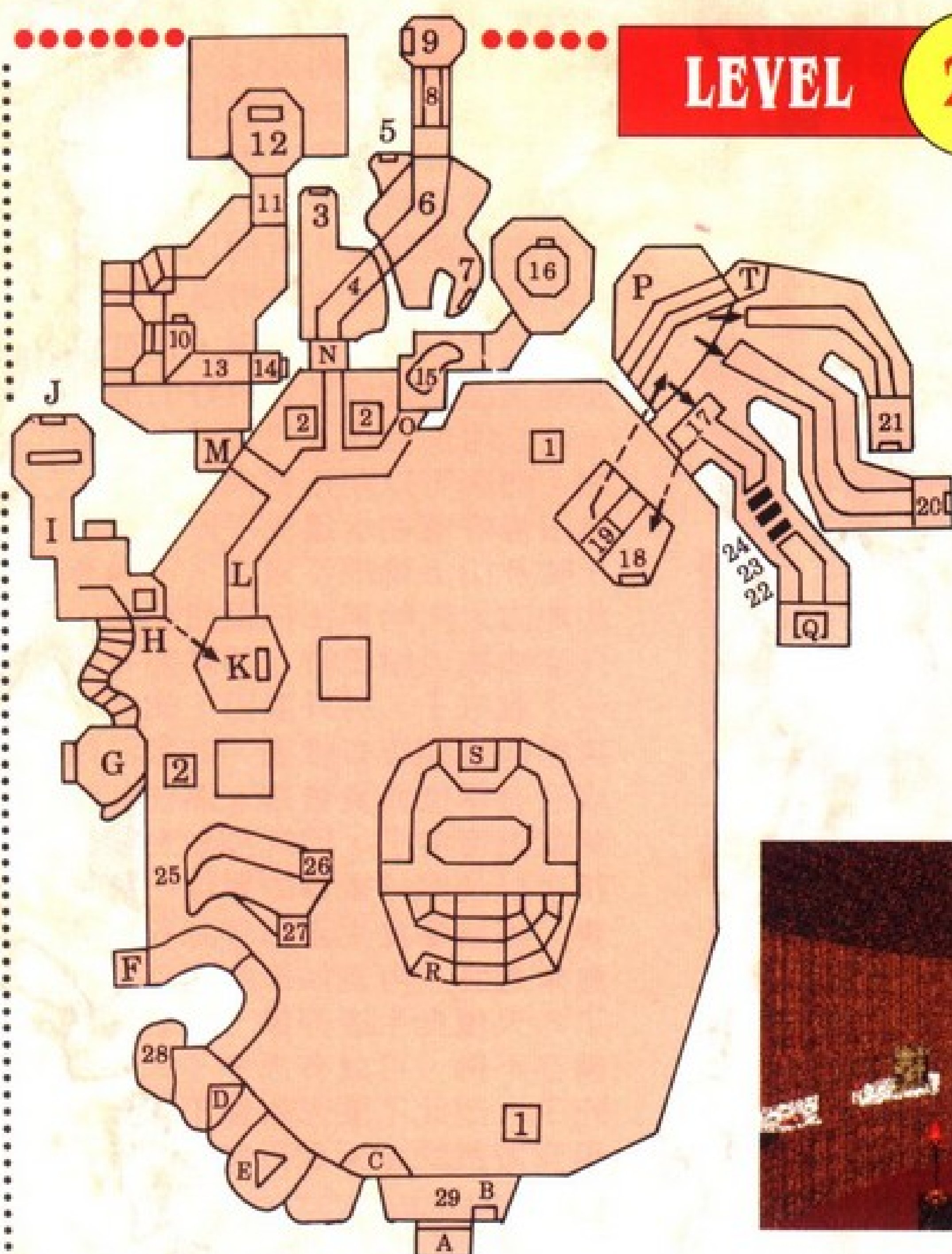
D 由位置J跳下直奔M，踏上N讓O下降再站上去，天花板上的開關P可打開R並降下四根柱子 7，轉身的開關Q則打開 I 處的密牆；進入R傳送到S。

E 由 I 到T，地面變成升降台，密室U也門戶洞開，到V拿取紅卡後再回到F……從地底冒出怪物?!

F 地點L只不過是避難所的入口而已，X爲過關處。



LEVEL 29 THE LIVING END

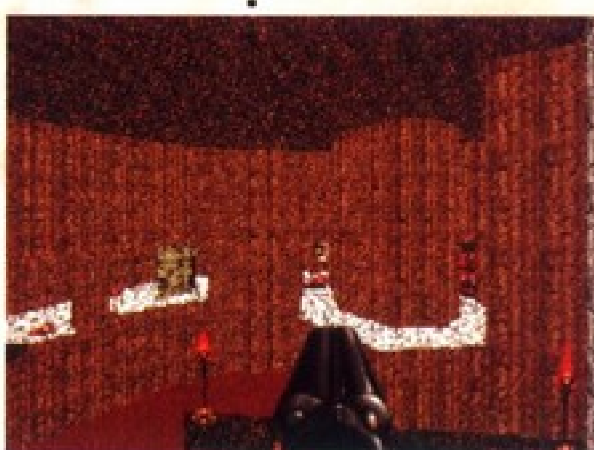


A 編號 1 的傳送點到位置 29，2 則是到地點F前。

B 啓動開關B升起通道C；站上D觸動E的門，啓動E的開關讓D降下；由F傳送到G。

C 擦手汗的毛巾還在吧?! 越過窄梯走近H觸動 I 門，啓動開關J讓H降下，由H處跳到K…記得剎車……

D 啓動K的開關讓走道L浮起。先進N裡，3升起4、5升起6、7升起8，啓動開關 9 打開M的門；按下開關10並步上升降台 11，啓動開關12升起 13，啓動開關 14 去除O裡的障礙 15，進入 16 傳送到地點P。



E 跳到 17，再往外跳到18並啓動開關降下障礙 22，開關 20 降下 23、21 降下 24，半走半跳進入Q傳送到R。

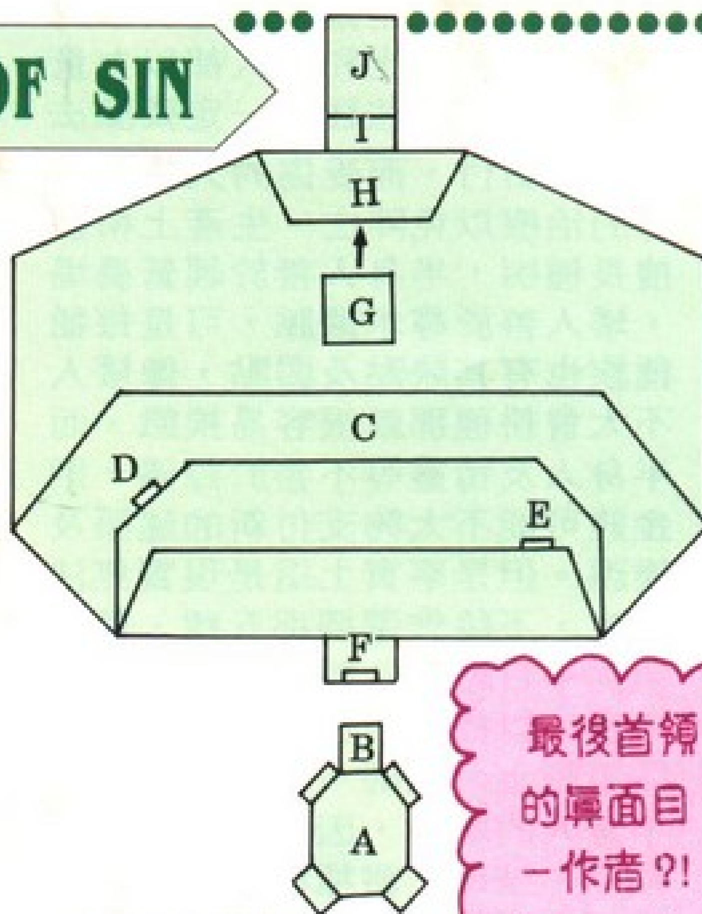
F 地點 25 裡的傳送點 26 是到 27，而 27則傳送回地點 28。

LEVEL 30 ICON OF SIN

A 進入B傳送到C，再利用開關D和E到F，啓動開關讓升降台G降下。

B 站上G，趁即將升到頂點時，對準 I 處魔王頭像的額頭處，以火箭砲射擊，若射穿額頭而未爆炸時，則表示射擊有效。





C 簡單得很是嗎？玩家戰士們自已體會吧……

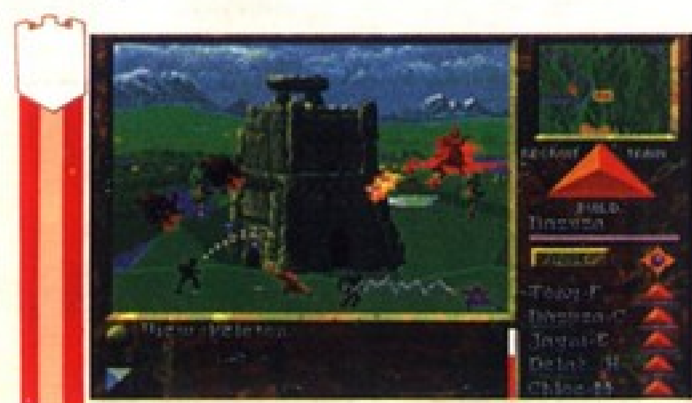


最後首領的真面目—作者?!



／A.S.G

提起這個遊戲其實和許多遊戲很類似，它的策略成份其實比戰鬥方面重很多，玩家可以控制參戰的成員數目，但是對他們的行動卻無法操縱。所以看怪物在打你的隊員而竟然有人在旁邊休息時別激動，這是 AI 偶有失誤的狀況，基本上只要你的隊員人數的等級夠高應該是會贏的。而由於戰鬥不是隊員們升級的唯一原因，因此指派適任的工作給他們是不錯的做法，不僅可訓練他們也可得到實質的利益，以下是筆者大戰三天三夜之後的心得：



認清種族特性

遊戲提供了七種種族，但是很不幸的你最多只能選擇五種來開始遊戲，可是每種種族又有其特性，的確令人很難取捨。電腦給你的第一個課題，便是如在七種中選五種來進行遊戲，這可不是排列組合而已，因爲如何選擇總要損失二種種族及其特性，那麼如何只用殘缺的五種種族，建立一個均衡的王國，就是玩家的一大考驗。戰士和矮人都以力量作戰，但對一些怪物一定要魔法師才能對付，而受傷的人需要牧師的治療以免陣亡。生產上精靈擅長種樹，半身人善於經營農場，矮人善於尋求礦脈，可是每種種族也有其缺點及弱點，像矮人不太會耕種那就很容易挨餓，而半身人及精靈等不善於挖礦，則金錢可能不太夠支付新的建築及維護。但是事實上這是現實無法更改，不論您選擇那五種，都必須從平日經營及戰鬥各個層面去考量，以找出最佳的組合。建議採用戰士、法師、牧師、精靈、半身人的組合，因爲戰士在一般戰鬥、挖礦、耕種都不錯，法師耕種也不錯，並可以魔法攻擊大量敵人，牧師可治療並施法，半身人善於經營農場，並能建麵包廠以協助渡過寒冬，精靈精於種樹並製造弓箭，當然玩家可以自己決定你的組合，只要了解各種種族的優缺點，相信可以玩得不錯。

食及住

吃飯是大問題，吃不飽事情則做不好，沒得住恐怕人口無法增加，可是人口增加，食糧及房屋的需求也就更增加了。因此隨時注意每個種族的人口、糧食及房屋比率，不足的去增加，像糧食不足就增闢農場或樹木栽培，可是生產過剩也不行，必須增建穀倉以儲藏糧食，否則只有眼睜睜的看糧食倒掉。而房屋不夠的話不僅可以建造新房屋，也可以擴建舊屋改建成更大更好的房屋，可以增加居住人口以利人口增加，然後可以開拓更大的地方。農田最好蓋在水邊或平原，到了丘陵及山上就很不適合，不過有些地方太陡峭無法搭蓋建築物，只能種樹或種田時，那就要考慮一下收成了。另外農田、樹木、房屋都需要經費維護，如果沒錢或沒有單位負責維修，而任其荒蕪就很可惜了，因此控制金錢的花用以及保持維修的單位一樣重要，因爲糧食生產由春到秋收成愈來愈好，可是如果不儲存，到了冬天糧食生產停頓，穀倉如果儲存不夠，可就有很多子民要餓死了，因此不要光耕種不儲藏，畢竟遊戲的冬天是很殘酷的。

晉 級

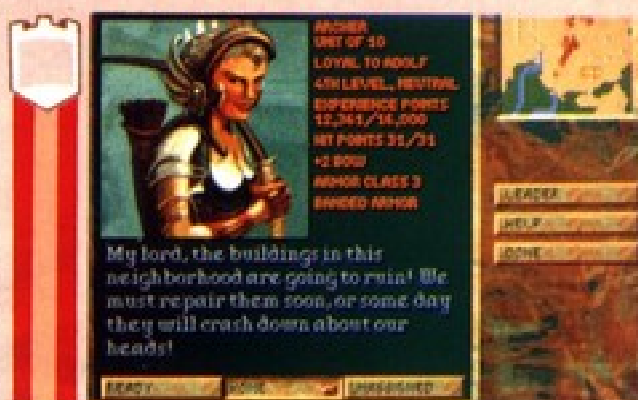
不僅你的子民會升級，你也會因政治及軍事上的成就而晉級，從男爵、子爵、伯爵、侯爵、公爵、大公爵、王子、國王到帝王。這其中有因摧毀敵人據點而升級，有因人口及建物等級而升級。這倒不用刻意去記，但是很重要的是有些建物的建造是有階級限制的，像競技場可提高訓練效果，但有公爵以上才能建造。重要的是單位的升級，不論是參與建設、開發，或戰鬥均能得到經驗值而升級，升級後的單位有更強的能力、更多的 HP ，這才是玩家需要注意的。調動經驗值高的單位去戰鬥，可避免菜鳥們無謂的傷亡而無法升級，低等級的人負責建造及開發，中等級以

上的混合成軍團去執行戰鬥及掃蕩敵人的任務，否則在戰鬥中損兵折將就很可惜，也很難成就霸業了。

特殊建物

每種種族都能建築一些特殊建物，有些是屬於生產性的，像是半身人的麵包廠，精靈的精靈樹木，盜賊的遊樂場，魔法師的魔法學院，牧師的書記處，精靈的玩具匠等等可增加金錢或是食物的收入。而消費性的建物有些是增加戰鬥能力及防護，像是矮人及戰士的打鐵店、武器店、精靈的製弓店，盜賊的玻璃匠，魔法師的寶石匠等等。另外有一些訓練場所像競技場、精靈花園、社交廳、大學、神殿、盜賊工會、訓練廳等等可提升單位訓練程度的建物。而像交易市場（新加坡人所稱的巴薩）可以買賣糧食，市場（ MARKETPLACE ）可增加資金的流通、農場的收入及食物的製造，還有增強建物結構強度的石匠辦事處，以及自動維修的建造辦事處。這些建物在第一級時比較便宜，但相對的功能比較簡單，像有些怪物只怕 +2 的武器，而這只有第三級的打鐵店及製弓店才能製造，有些一般建物不升級只要夠維持人口成長及消費即可，但特殊建物卻要求改建成第三級，才比較能發揮效用。有些建物建造及維護費用不低，因此如果無法使比較窮的種族有錢，那可增建市場，以便從公共資金中轉移給他們使用以平均財政支出。

轉移所有權



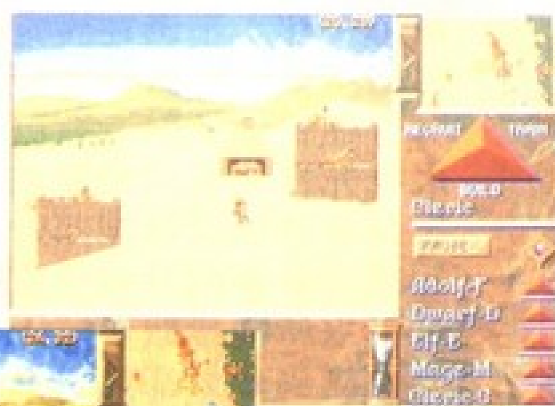
因爲某些種族較擅長某些工作，爲平衡各種族之人口、居住、及糧食，可以採用轉移所有權的方式來彌補。比如矮人會挖礦但不太會種植，因此可能很有錢但卻常糧食不足，可將精靈樹木或半身人之農場已改建爲第三級的所有權轉給矮人，並增建穀倉以儲藏，而矮人的礦坑也可轉移給較缺錢的種族，並增建金庫以免錢太多放不下。如果要轉移的建物地區內，有想轉給他的種族單位在內，便可執行所有權轉移，因此如果牧師比較窮，可以把某個牧師單位改爲準備（ READY ），然後將矮人或其他種族的礦坑所在的牧師磁鐵條調大，如此將有牧師單位進入此地區，再執行所有權轉給牧師即可。但是切記不要叫他們移動太遠，以免把他們累壞了，而且參考各個領導者的糧食生產及儲存，以及金錢收入及金庫儲存量，來調整穀倉及金庫數目或改建。因爲生產不足固然可惜，而生產過剩又太浪費，像你的矮人收入很多，但只有一座金庫（ 2000 的儲存量），不立即將礦坑轉移並增建金庫，那你損失的金錢可就價值不少了。

準備及定居

在定居狀態的單位，只會努力生產及維護建物，要作戰就必須投入大量兵力，那必須先把單位調成準備狀態，才能接受你的命令去移動及作戰，或者要開拓新領土時，也可以此方式加速拓展及選擇好地點。地圖很大，但也不是每個地方都要建設，可以挖礦的地方一定要挖以增加收入，但是山上及丘陵要不要蓋房子及種植，就看你了。寧可把水邊的農場或樹木升級，也比把全部土地開發但卻等級不高的狀況來的好。基本上建物在山上及丘陵不易建設也不易維護，而農作物產量也不好，因此在有限單位情形下，除了挖礦及建高塔外，否則是不用上山去開墾的。有效率的開發並改建建物，以最少的單位達成最好的收入，是致勝的不二法門，因爲單位有限，太多單位定居就會減弱常設軍團兵力，而兵力太多建設及生產又會減緩。因此保持一支龐大的軍團去消滅怪物，就必須配合建物大量升級，並且集中在合適的地形，以求更高的生產效能及最低的建造及維護費用，才是行得通的對策。

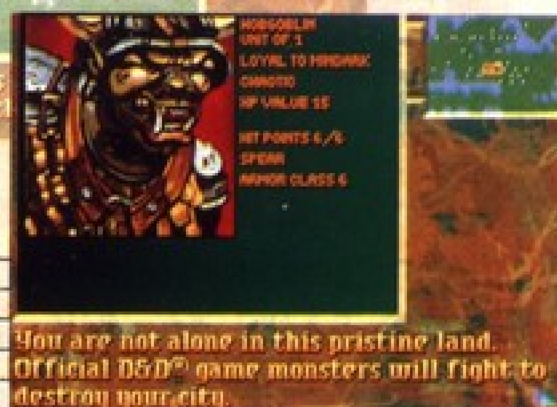
結　論

基本上，即使設定爲中立也不見得很難達成目標，但主要在於隨時關心各種族的人口、糧食、居所、及金錢的現況。在適當地點建造生產量大且等級高的建物，這樣才能在廣大地域中以最少單位獲致最大效益。平衡各種族之各項需求，以均衡的發展來治理，並進而建立強大武力去消滅敵人，那麼您將會在「捍衛江山」中得到許多樂趣的。









You are not alone in this pristine land. Official D&D® game monsters will fight to destroy your city.

A new land lies before you. Choose carefully where you settle.

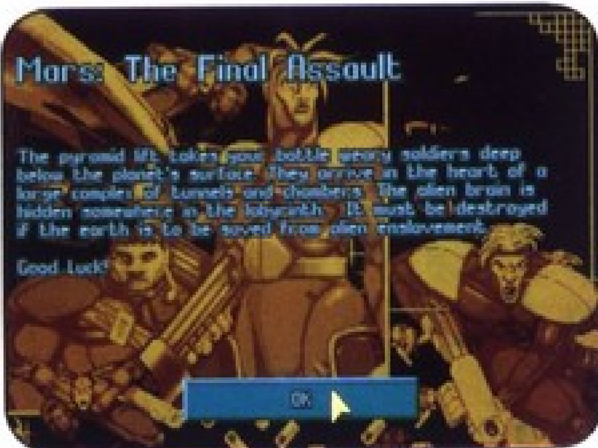
Your world will be filled with a full range of official D&D® game characters.

幽浮 地球防衛武力

攻略心得篇

A. S. G.

「幽浮」是以基地建設及地面戰鬥為主的戰略遊戲，因此如何善用資金去建設基地，並且在地面戰鬥中取勝以獲得更多資金，便是最重要的技巧。筆者在玩過三次幽浮之後，了解到如何快速而有效的戰鬥，也發現如果基地的發展方向錯誤，要想勝利將會花費更多時日。那麼如何在最短時間內測出火星基地所在並加以摧毀，就要把握以下幾個原則。





壹、基地建設

在基地建設方面，早期要加強實驗室及科學家的僱用，因為在一場成功的地面戰鬥之後，你將會帶回一票屍體及武器，沒有足夠的科學家及實驗室，將會使你的研發腳步進展緩慢；沒有新武器及新裝備，將使你後面的戰鬥愈來愈艱苦。當然僱用人員及建設設施都要錢，因此要量力而為，但是一開始一定要建異形收容所，否則你即使活抓異形，也不能讓他們活下來回答你的問題。後期一旦研發差不多，就要增加工作站及工程師的僱用，否則生產新武器或防具，甚至新的飛行器，都會太緩慢而派不上用場。適時參考基地的收入、支出、人員需求等來做調整，要增加人員就要增加起居室，否則你想僱用無殼蝸牛是不會被同意的。而科學家增加要增建實驗室，工程師增加要增建工作站，否則他們沒地方實驗及工作，只是白吃飯不幹活，那你就慘了。因為不同設施建設時間也不同，因此在你要調整基地人力結構之前，就必須先有建設計畫，不要臨渴掘井，一定要預先規畫早作準備才行。至於新的基地要考量資金運用情形，不要讓你的財政透支，雖然必要時可以賣掉一些東西，但那並不是長久之計。儘快俘虜高階級的異形以得到心靈控制的情報，只有在基地建了心靈實驗室之後，士兵們才能接受心靈作戰訓練，否則士兵被異形控制反目成仇的情形是會時常發生的。不要疏忽了防衛設施，否則異形會輕易直搗你的基地，把你搞得天翻地覆，因此防衛設施在中期之後絕對是必要的。

貳、地面作戰

一開始士兵的能力有限，最好不要攜帶重型武器以免沒有足夠Unit值來發射武器，步槍是不錯的選擇。手槍太弱了，其他重火器又太重了，身上也不要帶太多其他東西，一把步槍、一支電棒、加上一顆電子照明彈（可反覆使用）是基本設備。一兩個配用異形偵測器可協助偵測敵人、醫療器其實不太需要（如果你會存檔重來的話），異形的武器中重型電漿槍是實用的武器，它可摧毀一般木材及水泥建物，甚至有些金屬牆也可打穿。電漿步槍較輕但威力較弱，初期如果EM-115不多的話可用來撐一下場面，至於電漿手槍實在不好用。震撼彈比電棒好用一些，但是和電棒一樣不一定每擊必能使敵人倒地，因此使用前先存檔比較保險，而且太近使用也可能傷到自己。超級火箭彈威力強大又能上天下地，轉彎在8次以內的目標都難逃一切，不過在設定轉折點及目標時要注意人及障礙物擋路，萬一在目標區附近有己方人員時最好先移開，以免被波及。有了重型電漿槍當偵搜部隊，再加上超級火箭彈兩具當作支援砲兵，就可以所向無敵了，因為一旦士兵偵測到敵人卻無Unit可發射時，超級火箭彈可輕易收拾他們，避免偵搜部隊為敵所消滅。利用地形地物掩護士兵，成群偵測前進是較妥當的作法，一旦發現敵人可互相支援，落單的士兵千萬不要急切前進，一定要留足夠發射武器的Unit值才不致為敵人所暗算。在沒有心靈防護力之前遭遇敵人心靈控制最有效的反制方

法就是避免暴露在敵人視野之中，一發現敵人就要立即消滅，因爲你發現他，他也發現你，不立刻消滅他，敵人便可能展開心靈控制。避免通過空曠地形，利用房屋等地形、地物掩蔽前進是較佳方式，必要時要通過空曠地形，也要快速通過以避免危險。

參、活抓異形

一般而言先出現的異形大部份是士兵，指揮官及領導者大都在飛碟的內部，當然如果有心靈偵測器，便可明白那些是重要人物。因此在進入飛碟內部接近控制室時，最好由配備電棒的人員前往，一旦殺死了重要異形，那整個情報取得及科技研發將會遲延。異形也會害怕，如果你把他的士兵殺光了，領導者等高級異形有可能會害怕而丟下武器，那就是活抓的好機會，否則有用電棒硬敲了。火星的基地位置以及心靈實驗室的情報，都要靠高級異形才能獲得，所以一旦誤殺就不妙，當然在突襲敵人基地時還有機會，但是愈早抓到領導者或指揮官，會加速遊戲的進行。

肆、科技研發

在有限的實驗室及科學家的情況下，科技研發的先後次序十分重要，電漿系的武器彈藥研發應是第一優先，防具像是飛行裝則是必要的防禦配備，而新的航空器及電漿砲是攔截異形的基本要素。有了心靈控制實驗室之後，可以發展 Psi-Amp 來控制異形，在突襲火星時會有不錯的效果（要有隊員接受心靈控制訓練的成效）。有了新的飛行坦克配上粒子砲則是不錯的偵察部隊，又不怕心靈控制，也不像原來的坦克那麼脆弱，不過製造的物資需求高，也要小心使用。人雖然一開始比較差，但身經百戰升上高階的指揮官，能力反而比這些胡蜂坦克都要有使用彈性了。但要注意的是異形合金， EM-115 等物資不要隨便賣掉換錢，有許多東西像飛行衣都要消耗這些物資才能製造，也要注意倉庫容量，必要時可以賣掉一些較不需要的東西。

伍、攔截與偵測

攔截方式有許多種：標準的、急進的、小心的等，由於一般攔截機可配兩種武器，標準攻擊是在進入武器射程內攻擊，和小心攻擊保持在最大射程攻擊不同，急進式攻擊則是一直接近攻擊。當攔截機武器射程比敵人長時，可用小心攻擊，如果射程較短但發射速度較快，可用急進攻擊。如果受傷太重或根本打不過敵人（像是異形戰艦），乾脆保持跟蹤而不要戰鬥。有了高波解碼器配合大型雷達，可以偵測飛碟的類型及種族，便可決定派出的機型，有電漿砲的攔截機可對付戰艦以外的飛碟，只有配備粒子砲的攔截機才能用小心攻擊來對付戰艦（而且只有兩發砲彈），用 AVENGER 才能和戰艦硬拚（不過還是會受傷）。

陸、戰鬥技巧

在地面戰鬥中如果是在夜晚，一定要用電子照明彈，否則容易被敵人偷襲，因爲可重複使用，所以人手一顆就可以了。而利用飛行衣飛行除了能有較佳視野之外，也比較不怕超級火箭彈（因爲它一定要撞擊才能引爆），基本除了地面之外，可以向上飛三層，在某些樹林區或三層飛碟的情況下，可以用超級火箭彈轟穿飛碟外殼進入飛碟內部。特別像戰艦的控制室在三樓左側，而電梯在中間，從電梯上去容易遭四方的異形偷襲，從三樓直接突入就安全多了。當然每種異形的飛碟設計不太相同，像偵察型、騷擾型、補給型、戰艦等從一層到三層不等，戰鬥的技巧也不相同。利用轉角埋伏是好主意，升降機處也是埋伏的好地方，但是比較危險，一旦踏上升降機發現有敵人，即使上層是一片漆黑，你仍可利用武器的準星目標找尋，反正準星移到敵人身上時會變成黃色，有許多異形就是在電梯被我們解決了（根本還不知道他是長什麼樣子，直到他倒下才知道）。

柒、結論

多存檔在地面戰鬥中十分重要，因爲敵暗我明，被伏擊是常有的，不過和我們一樣，沒有異形是百發百中的，大家都有可能失誤，因此被射中時沒關係，再叫回原存檔，搞不好就射偏了。不過要注意不要在有隊員位於瞄準線附近時開火，否則誤射自己人也是常有的，如果電腦告訴你有障礙，那移個角度或上升下降也許就解決了。總之這是個十分刺激的遊戲，每個人都可以有一套他自己的戰法的。





炎龍騎士團

自從在雜誌上看到炎龍騎士團的廣告，從此念念不忘，一有機會就往建國商場跑，等了好久、好久（大概是我度日如年吧！），終於在某一天不知不覺的推出，遊戲到手之後立即把它載入硬碟操它一番，檢查看是否眞的能「令人耳目一新」。

當看到巴拉多霸氣的一擊，心裡不禁爲之震驚，試想如此細緻、華麗的攻擊畫面應該是絕無僅有吧！每個人的性格大都可以從招式看出，職等也分配的很平均，有王子、騎士、弓兵、魔法師等，而等級累積到一定程度還可以轉職，這倒是蠻有趣的，可惜只能轉一次。偌大的隊伍到最後好像一點用處也沒有，眞想把二、三個「魯肉腳」甩了，尤其是克隆、凱亞，最後決戰都由騎士、三武聖等等包了。在劇情上採雙線制，只要在試鍊撐過八回合就可看到不同的結局，可恨的是得到這消息時，炎龍騎士團已經在我的硬碟大清倉行動中給「Cut」掉了，一些超強密技也沒來的及用，不過想一想，不用密技而利用地形、人物搭配、配置，我不也是照樣破關了嗎？

由於玩的是第一版，因 Bug 太多而當機連連，幸好硬碟耐得住「存取」，等了一段不算「長……」的日子終有修正版的出現，在此希望各公司品管要嚴格些以免增加玩家的麻煩又破壞信譽，尤其是炎龍騎士團這樣好玩，一級棒！

▲邱有成

中華職棒II

「我常常做夢，夢見自己在最緊張關鍵性的一刻，擊出一支漂亮的逆轉再見全壘打，像大力水手吃了菠菜一樣，力挽狂瀾，反敗爲勝」而中華職棒 2，可實現你我的夢想。假如各位玩過了聯盟賽，一定不要忘記參加世界大賽喲！世界大賽是裡頭最刺激、最有看頭的項目，因爲遊戲在本項規定最嚴格，玩者每一場都必須要贏，否則那一場將會重打，直到贏了才可進行下一場。一開始，你必須從六隊中選擇一隊來進行，比賽期間，將會遭遇韓日美多支職棒隊伍。

參加世界大賽的精彩過程，請聽我一一道來，首先分別險勝了韓日美三國明星隊後，到了第五場，碰到國聯明星隊，心中想著：這場打贏了，便是冠軍吧！沒想到竟還有日本名人隊，當我看到第四棒王眞智的打擊姿勢，不禁毛骨悚然，此時投手舉棋不定，最後決定投滑球，沒想到還眞的是滑球（滑掉的球），啊！只見王眞智振臂一揮，我的天哪！170 公尺，特特大號全壘打，不過我還是憑著我超高的技術，終場以二比一擊沈日本。

其次打到第九場美國老明星隊時，心想：這次總該結束吧！沒想到螢幕突然搖晃起來，出現了第十場「軟世異教徒隊」，我已忘記了當時的臉被扭曲成什麼樣子，不過看到軟世的標誌時，心中有一種莫名的尊敬感，等換到軟世球員名單時，發現投手賈宓球速高達 160Km ／ hr ，不禁令人咋舌，拜託，這是什麼世界（軟體世界），在一局順利解決三名打者後，二局下，輪到第四棒徐昌隆上場打擊，此時，打者的棒子還會發紅光，使我感到此人不簡單，於是小心異異地配球，竟被我三振了，哇哈哈！眞是人生一大樂事（嘻嘻！看你還臭屁！）終場靠著一支陽春 HR 以一比零力克軟世隊，最後看到「恭禧！你成爲世界冠軍」的字幕，不禁痛哭流涕，流下二行英雄淚……

自從得了世界冠軍後，我變成了班上最有社會地位的人，每當我跟班上同學講述世界大賽的精彩過程時，大家都「哇！」音調逐漸升高的讚嘆聲使我感到非常愉快，我的屁股都快翹到天花







板上了。儘管我這樣說，你一定還不明白，中華職棒 2 到底有多偉大，可是那沒關係。包括我在內，我們班上幾乎都是瘋狂的職棒迷。

在此要向大家推薦中華職棒 2 ，眞是一套好 GAME ，偶爾看到雜誌上有玩家訴苦玩某某遊戲想把電腦砸掉，但中華職棒 2 不會讓你的電腦被砸，只有可能燒燬，原因是玩了之後，考試不及格，晚飯來不及吃都沒關係，導致電腦使用時數過長，終於燒燬（跟眞的一樣！哈哈！）

▲黃任麒

鈦戰機

記得在玩「 X戰機」的時侯，對那靈活卻不堪一擊的敵機，有非常「深刻」的印象，開這種戰機簡直是玩命嘛！但是「鈦戰機」推出後，抗拒不了黑暗原力的召喚，還是冒著生命危險，坐上了鈦戰機。本來以爲此遊戲難度會比前作更變態，沒想到在帝國軍強大的火力支援和有效率的作戰編組下，存活已不是難事。尤其是這次提供了三種難度任君選擇，即使開無敵模式也能過關，不像「 X戰機」中常有一些「操人」型的任務，要有像天行者那樣強的原力才辦得到。這惟一的缺點，大概就是過關的快感減少了許多。

這次帝國、叛軍的旗艦、戰機大舉出動，眞是熱鬧非常，連叛軍的祕密枴杖 --B 戰機也來湊一「腳」。遊戲中，掌握銀河大部份資源的帝國，積極研發了新戰機、新武器，使得帝國更加強大。不過在龐大的帝國中，叛亂事件層出不窮，雖然你可以看到叛軍和帝國軍艦、戰機齊心協力的感動畫面，但成爲敵人的新戰機可就麻煩了，這或許是遊戲預留的伏筆。

到了遊戲後期，更瘋狂的終極戰機--Tie Defender出現，不僅武力強大、護盾奇厚，速度也快得不像話；這好像有點矛盾，但在無引力的太空中，只要引擎動力夠大，這還是有可能的（好像有點自圓其說）。玩者將有機會駕駛它來營救皇帝，而且 Darth Vadar 也會擔任你的僚機，這裡便有一個問題產生，如果你同情叛軍，在此能再來一次窩裡反，幹掉皇帝和 Darth Vadar 大君，帝國不就瓦解了？可惜遊戲並不准許你這麼做，只會送你去看鳥（坐牢），不然以後的劇情要怎麼掰下去？

總而言之，「鈦戰機」以華麗的畫面，震撼又熟悉的配樂，具有深度的劇情，再加上有知名電影作強大的後盾，成爲一個不可不玩的好遊戲。不管你原來便是效忠帝國，還是始終爲反抗軍的一員，你都不能錯過這個知己知彼的好機會！

▲BRUCE

七俠五義

好不容易等到它出片，當時便高高興興買了回去，想著當大俠的滋味。一開始看到七個人後，發現展大俠竟然會用暗器，奇怪，展昭不是向來不用暗器嗎？更奇怪還在後頭，武器值、氣功值、暗器值，平均最高，竟然是穿山鼠徐慶。遇到敵人後，眞爲展昭打抱不平，敵人像個守衛般也能做四品。

到了某一關，竟然鬼出現了，嚇得一身冷汗，定眼一看，不對啊！這是一品護衛，而且還不傷人。GAME 裡陷阱做得最爛，你根本不知道碰了什麼，就魂歸西天，接下來就一陣笑聲。

最後告訴大家一種新玩法，一開始不是要搭電車嗎，如果電車過了，沒關係，後退數步往鐵軌衝，你會發現已經在鐵路上，這時，發揮你的輕功，去追火車吧！如果你速度夠快，先衝到鐵軌後，轉向火車的方向撞火車，就可以當「駕駛員」，不動就有奇怪的畫面。

▲林佳新



遊戲獵人





●出版公司／精　訊

■本文作者／L.Y.C

各位毀滅戰士們如果不算健忘的話，還記得第一代的結束畫面的那顆兔子頭吧？原先筆者與一些同好們，都認爲那正是二代的預告；果然在不久前， ID 又挾著一代的餘威，再度推出了『 DOOM2 : Hell on Earth 』也就是『毀滅戰士二代』。因爲這次的發



行方式不再是以往的 Shareware再行註册的方法，而是變成委託公司代理發行，所以在遊戲發行之前，還引起了不少風波；其中最有名的，莫過於『 1.666 版』事件。當初這個版本在各處流傳時，想必有不少人已經先睹爲快；但是後來據說裏面可能挾帶著某些『東東』，所以也引起了一陣恐慌



。後來正式的 1.7 版推出後，這些風波才逐漸平息。由此可見『毀滅戰士 2 』受歡迎之程度。

在配備需求方面，『毀滅戰士 2 』的要求又提高了些，因此『標準』的遊戲配備，應該是 486DX2-66 加 8MB 的 RAM ，這樣才能完全體會到遊戲的流暢及快感；要是你的配備未達這個標準時，也没多大關係，只要將畫面的精細度調低，速度就可以增快許多，只是感覺上有些粗糙罷了。



就介面來說，『毀滅戰士 2 』與一代並没有什麼不同，不過速度倒是變快了些；尤其比市面上同類型的其它遊戲，更是十分地明顯。雖然嚴格來說，『毀滅戰士 2 』並不是眞正的立體 3D 遊戲（『地下創世紀』系列、『網路奇兵』才是標準的立體 3D 介面），但是它能夠利用速度的流暢性，以及內容的緊湊刺激程度，充分地讓玩者享受到遊戲的快感。所以一個遊戲的遊戲性，要比程式的技術層面來得更重要，畢竟一般玩者是在玩遊戲，而不是評鑑或研究遊戲的技術層次。希望這點能給國內的遊戲作者們作個參考。

在改進方面，首先是武器方面的增加。『毀滅戰士 2 』增加了一項新的強力武器－雙管散彈槍。其實與其稱呼爲槍，倒不如稱之爲『砲』更爲恰當。因爲雙管散彈槍的威力奇大，攻擊面積廣，在對付較弱的敵人時都能一發斃命，而且也可以同時攻擊數個目標。但是它也有缺點，那就是裝塡速度慢及耗彈量大。裝塡的速度之慢，使得你若想要再開第二槍時，必須等待達一秒之久；別小看這段時間，在敵人一多時，你就成了蜂窩。耗彈量也是另一個麻煩，當你使用雙管散彈槍時，會發現彈藥消耗得奇快，而使得你經常身處險境而無法反擊。所以要如何使用雙管散彈槍，就要靠你自己判斷了。另外也有一個地方作了改進，就是狂暴藥箱的威力變長，只要在某關拿到，那麼在尚未過關前，你都一直擁有狂戰士的空手攻擊力。這樣一來，就比一代時有用得多了。或許是設計者在接到不少玩者的投訴後，所做的改進吧！



『毀滅戰士 2 』的另一個特色，就是多了一些新怪物。像手持鏈砲的 HEAVY WEAPON DUDE ，不僅大量出現時具有



相當大的威脅性，同時也是你的鏈砲彈藥之最佳補給來源。HELL KNIGHT 與地獄爵士（BARON OF HELL）除了上半身的顏色及生命力之外，其外形及攻擊方式可說是幾乎相似。ARACHNOTRON 就像是蜘蛛魔王的小型版，但是會以更可怕的電漿砲攻擊敵人。 PAIN ELEMENTAL 是相當討厭的敵人，外形有些類似獨眼惡魔，但是會從口中不斷地吐出遺魂（就是那種會飛的骷髏頭），而且死亡後也會再釋放出三個遺魂反擊。REVENANT是巨大的人形骷髏，不僅會從肩膀射出追蹤型的導彈，還會衝過來痛毆你一頓。MANCUBUS是個肥胖醜陋的怪物，會從雙手的發射筒噴出六團火球來攻擊，也是相當強悍的對手。最後的 ARCH-VILE 則是這一代最可怕的敵人之一，不僅移動速度極快，還會使用精神火燄來攻擊，以及使死亡的怪物再度復活。增加了這麼多的怪物，你就可以想見前途是多麼地艱辛了。由於多了這些怪物，使得『毀滅戰士 2 』的內容更加地刺激多變化。

另外還有一個相當大的變化，就是地圖機關的變化度及難度都提升了許多。在一代中，機關的設計只是小兒科罷了，只要使用無敵版的密碼，絕對可以輕鬆過關；但是在『毀滅戰士 2 』中，就算你是天下無敵，只要你掉入某些地方，可能就被困而無法脫出；而且有些地方也必須靠衝或其它的方式，才能夠解決克服的。另外在地形上也做了更多的變化，例如在第十三關的 DOWNTOWN 中，聳立的高樓大廈，



再加上錯綜複雜、高低起伏的樓梯機關，使得遊戲途中的變化性大幅提高。另外除了無敵及彈藥全滿等的密碼之外，有些密碼則改變了，如穿牆模式等，有的則甚至取消了。想來這也算是不同之處吧！

除了以上幾點之外，在連線的方式也有些不同。在『毀滅戰士』一代時，若想要與同好們併肩作戰時，必須要靠 IPX 規格的網路系統才能夠連線；不過在 1.2 版及『毀滅戰士 2 』中，你可以直接用 MODEM來連線，這對一般玩家而言，可說是比較體貼的設計。畢竟依目前國內的狀況，不是每個玩家都懂得去使用 IPX 規格的網路系統。



雖然就整體而言，『毀滅戰士 2 』與一代比起來，並沒有突破性的改進，不過平心而論，就一代受歡迎的程度及可增強的困難度，『毀滅戰士 2 』的情形也是可以理解的。只是就目前的遊戲市場，同類型的強作愈來愈多，所以要如何繼續保持領先的局面，應該是ID要詳加注意的。至於就遊戲性來說，『毀滅戰士 2 』則是目前的最佳傑作之一，所以只要你喜歡玩電腦遊戲，就不該錯過這個經典之作。

群英會審 VER 2.0

Cow boy



在一代深受好評下二代再度出擊，好玩程度如同一代，且比一代更瘋狂更暴力，當然機關的變化、難度也更複雜，同樣的呼籲膽小的玩家，吃飯前不要玩，免得食不知味。

Cyber



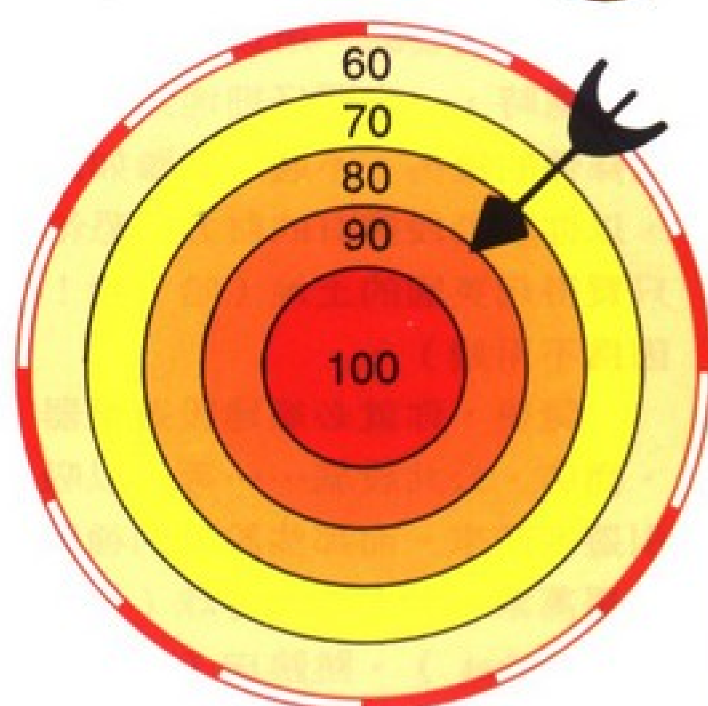
雖然在介面上沒有新的創點，但新增的怪物與更加複雜、龐大的關卡，還是會讓人迷失本性的溶入血拼廝殺的樂趣之中。

DRAGON



「毀滅戰士 2 」與一代比較起來並沒多大不同，或許把它當作「資料擴充版」更爲適當；不過新增的武器及怪物，再加上複雜詭異的關卡，仍能夠讓人感到深深地滿足。

群英靶場



遊戲獵人





●出版公司／軟體世界

■本文作者／T.M.C

不知讀者是否已風聞英國遊戲界的巨擘 -- 牛蛙公司，在今年推出了一部年度爆笑劇 -- 快樂天堂（THEME PARK），即將由軟體世界強力代理發行。如果您已被它可愛動人的造型所吸引，就請聽我爲您詳細的解剖其內幕，當然，如果您從未聽說過，也請您不吝的讀一讀吧！好，我們不多說廢話，就此直接切入主題。

在遊戲之初，你必需爲你的樂園取一個響亮的名字，隨後，它將永遠名留青史，當你再度踏入這美麗的國度時，你就可將其呼喚出來，當然，你也可選擇重新命名。等你決定好MARK後，即可在世界上選一處肥沃的土地，種植你的樂園，在決定設址處時，你需要考量到腹地大小，與當地的通貨膨脹率，租貸利率高低與氣侯情況和地勢……等。你的樂園要賺錢，這些客觀條件的配合是很重要的，所以在你尋覓設址處時，一定要仔細地比較各地條件的優劣，不過，話雖如此，以你現階段擁有的財力，恐怕只買得起英國的土地（哈！哈！因爲不用錢）。

隨後，你就必須建設遊樂器、商店、公共設施……等，以吸引遊客前來。而那些設施的種類包羅萬象，如：奔向月球（planet Rocket）、跳跳床（bouncy castle）、雲霄飛車（poller coaster）、漢堡店、啤酒屋、南洋椰樹、千年古木……等眞是不勝枚舉，且每一種所營造的效果都不盡相同，並會隨著遊客的光顧而運作起來，使整個畫面非常鮮活，頗有躍然紙上之勢，此外，其中較危險的遊樂設施，甚至會將人甩出去或造成車禍、溺水，不過那純爲搏君一笑，並不會釀成人命。

當你將硬體架構好之後，就可開始延請人員使其更完善。其中有技工、清潔人員、警衛、大玩偶（噱頭人員）等四種可供你聘任，而每一種人員都會因你的樂園大小而有不同的需求數，所以要隨時傾聽顧客的心聲與配合樂園的擴建，適當的增加員工人數以改善品質，且當中的清潔工部份，你還可設定專屬管轄區，以免人請愈多樂園愈髒（三個和尚沒水喝）。在所有工作準備就緒後，即可打開大門，迎接人潮的擁入。

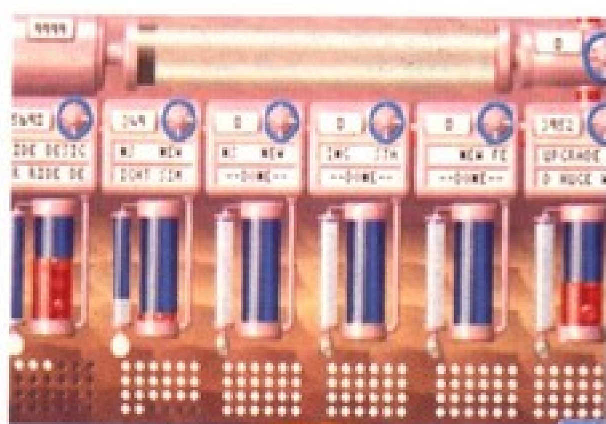
當樂園一切都上軌道後，你就要開始對檯面下的問題去深究 - 也就是如何經營管理。

隨著競爭對手的不斷增加，你就必須將錢投資在開發部門以研發出更多更好的遊樂設施（自虐設施？），販售商店（坑人黑店？），公共設施（A錢好門路？）與追求更高的員工素質，更大的巴士和倉庫等共有6個方向可供你改善，如果你能使樂園一直走在時代的尖端，相信你就成功一半了。不過因爲遊戲中的投資開發額度有上限規定，所以你必須對於想改進的部門做先後取捨。因爲樂園是採一票玩到底的方式，自然地，商店就成爲你主要的收入來源之一，所以建議可先增加商店的種類。到後來，因爲商店的複雜度日增，相對地，需要投注更多的時間與金錢去研發，所以當你遇到瓶頸時，可先將開發重點轉移至其他部門，讓各項設施能夠平衡發展，以爲你帶來更豐碩的財力。

隨著你擁有的餐飲店種類日增，在你倉庫中的貨品種類也相對地增加，遊戲中除了 coffee 屬無限續杯外，其餘的產品皆屬消耗品，要你自己不斷地補充，不過對於娛樂性商品，如汽球、紀念品、獎品，遊戲並未要求補給，可能是作者希望玩家體驗做生意的感受，但卻又不希望玩家因爲補貨而疲於奔命，喪失樂趣。

當你努力地經營樂園，並使鈔票滾滾而來時，你的愛將就會要求與你磋商，以期能分到一些甜頭（這種情形即使在你已賠到餐餐吃泡麵時亦然會發生且持續不斷）此時你就要拿出高度的談判技巧（壓榨功力），開始玩起數字遊戲。如果你將你的防線保護得太好，絲毫不肯讓步時，可能就會導致全員大罷工，而隨之而來的混亂，骯髒將使你的樂園名聲一落千丈，遊客們不滿的聲浪也將大得把你淹没，不過，你也不要因此而急於表現你的誠意，將他們的胃口養大，造成財政上的負擔。總而言之，你必須使勞資雙方都能獲得最大的利益（筆者建議，儘量使談判在第一次交涉時完成，因爲如此都能順利將調昇額度控制在10%以下，不然，磋商拖得愈久，你所付出的代價將愈高）。

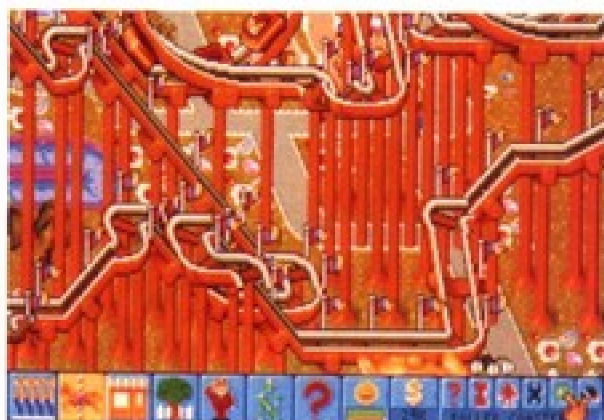
遊戲中除了將商場的動態，模擬的惟妙惟肖外，也少不了商場上的高度藝術 -- 股市的操控。在每一個新的年度，各公司的股



開發部門

價將互有漲跌且陸續會有新的公司加入，所以在此時你就要掌握先機，將那些剛上市的與被拋售且前景看好的公司股票，收括於囊中，而對於那些搖搖欲墜的公司股票，乘早賣出，如此你將可坐享其利。不過，可惜 THEME PARK 在股市的刻劃不夠細膩，如：股市盡在每年度之初才有變化（除非有公司因經營不善倒閉，而釋出手中所持有的別間公司股票）不能感受到現實股市中那種瞬息萬變、緊張刺激的氣氛。且股價漲跌是根據公司的營運狀況，顧客的口碑……等決定的，但遊戲中只提供了一項年終排行榜讓你稍稍知曉各公司的情形，至於在平時你根本無脈絡可尋，尤其是那些新進的公司，你要投資，只有全憑運氣了。另外當你掌控了某一家樂園的半數以上的股權後，只能用其來獲利，並不能決定此公司的政策，所以對於那些在榜行排上與你競爭激烈的對手，並不能用此方式打壓。在這方面的模擬相較於史詩級的鐵路大亨，似乎薄弱多了。

至於你該朝何方向去努力，遊戲中提供了民意調查與年度排行榜供你參考。在你樂園中的遊客會不斷地向你吐露他們的心聲



瘋狂雲霄飛車

，此時你最好注意大多數人的需求與心情，否則，最後那些遊樂設施將留給你自己玩（因爲沒人要來）。此外，在每年度的最終，將有樂園排名出現，共有 6 種單項與一種總評值，此時，你就可了解那方面還需要加強。

等你的樂園規模擴大到一定程度後，將可舉行拍賣會將其轉手於他人，而另覓一處新天堂，展開新的建設。不過，所有的技術將不能直接轉移，必須再重新開發，有點奇怪。也許因爲地理環境的不同，所以需要一段調適期，但也不致於所有從前研究的東西皆不能用，一切回歸零點且再重新開發時，各項設施所需投入的時間與上一次並無二致，不太合理。

除了上述的主動拍賣會外，樂園在透支太嚴重，債臺高築時，亦會自動舉行拍賣會，如果將樂園搞到此地步，我想，應該檢討一下了。

本遊戲屬於那種你給我一隻滑鼠，我給你整個天堂型的操控方式（除了開頭需鍵入你的名字外，其餘時間，你可叫鍵盤去旁邊納涼一下），不過，遊戲亦提供了數個熱鍵，如果你愛用它也行。

除了硬體的運作容易，在遊戲上手部份，亦提供了教學模式且還可選擇模擬的程度多寡（但不包含商業行爲與涉及的種類），使初學者方便不少。

快樂天堂（ THEME PARK ）在音樂（效）與畫面的表現，好得没話說，雖不致啓明發聵，但亦去之不遠。其可愛的小人物貫穿全場與逗趣的各種設施，再配上相得益彰的恐佈，愉悅與尖叫……等聲音，足夠讓玩家一頭跌入這不可思議的奇妙世界。

如果因爲上述的介紹，而激起你想升天（進入天堂）的慾望。注意!!要記得帶下巴固定器，因爲你可能會從頭笑到尾。這眞是近來不可多得的一個好遊戲，如果眞要找出其缺點，我想，只有說明書不夠豐富，使本遊戲加入益智成份這一項吧！

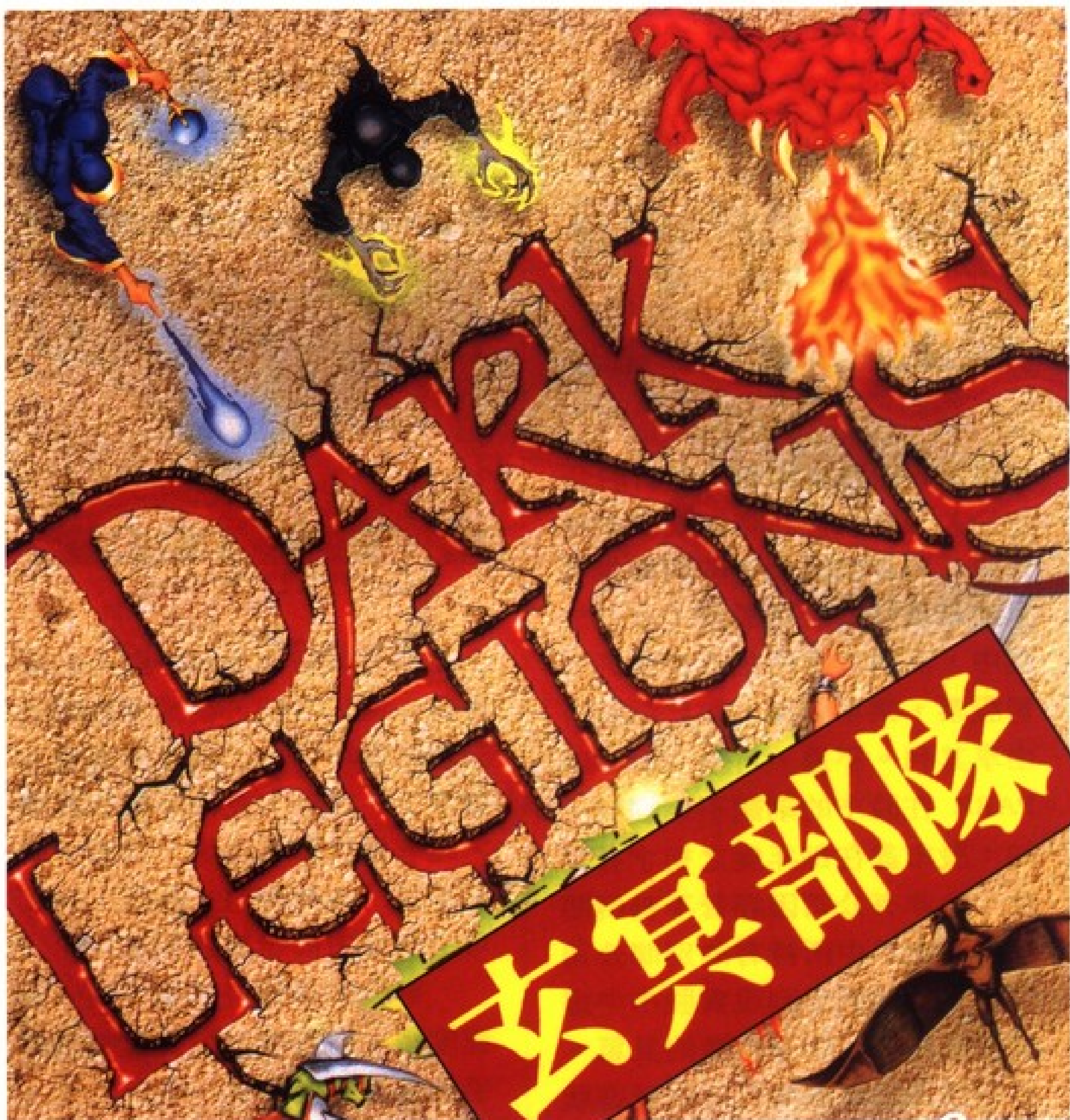
P.S. 根據小道消息，聽說 CD 版的 THEME PARK 更使人震撼，因爲它還提供玩家以第一人稱的方式去親身體驗各種設施（以 3D 顯示哦！），眞令人期待。

群英會審 VER 2.0

Cow boy	Cyber	DRAGON
輕鬆活潑的 3D 片頭動畫進行式，讓人一看畫面就迫不及待的想去玩它。設施雖多但操作介面簡單，玩家應可快樂地倘徉於經營中。	遊戲內容如同其名稱一樣，坐在螢幕前感受到的盡是歡樂。造型古錐的各式遊樂器、商店，讓人彷彿又回到童年時光。	讓童年的夢想成眞的佳作！不論在設定結構或聲光效果，都能讓玩者沈溺其中，回味無窮。







玄冥部隊

●出版公司／軟體世界

■本文作者／L.Y.C



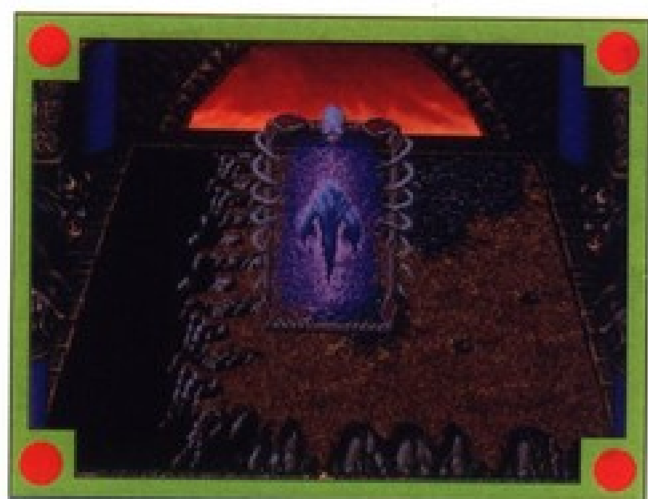
如果你曾經接觸過 APPLE Ⅱ的話，相信你應該知道『巫術對奕』這個遊戲吧？當初這個遊戲推出之際，曾經在遊戲界中引起了一陣騷動，甚至也曾改版到 IBM PC 上，只是那時 IBM PC 尚未成熟，所以也就在玩家的心目中逐漸淡忘。不過最近『巫術對奕』在改良之後，重新以『超級巫術對奕』之名推出，又吸引了不少人爲之側目。可見這種用中古神話爲背景，並以動作式的戰鬥爲賣點的的戰棋遊戲，在玩家心中仍佔有一席之地。但是這個遊戲也有個缺點，就是棋盤上的戰略成份不高，太過偏重於動作戰鬥部份，所以在遊戲中，總是會讓人覺得缺少了戰略部份的挑戰，因此難免期望，那天能夠會出現一個能夠兼具戰略及動作戰鬥的遊戲，讓遊戲玩起來能更爲過癮。現在這個期望，『玄冥部隊』將可以幫你實現。

由『Silicon Knights』製作，SSI 代理發行的『玄冥部隊』，不僅擁有『超級巫術對奕』的動作戰鬥之特色，也具有一般戰略遊戲的戰略畫面；更難得的是，它的聲光效果都相當地出色，如果你曾經看過『決戰西洋棋』的話，就可以瞭解。如果就目前的戰略遊戲而言，『玄冥部隊』可以算是相當不錯了。在戰略畫面上，舉凡部隊的移動、施法或進入戰鬥，不僅都有全動畫的效果表現，而且還有逼眞的語音及音效；像是咒術師開啓異世界之門召喚魔物，惡魔發出恐怖駭人的吼聲，或是幽靈潛入地底移動等，都令人覺得臨場震撼感十足。



當一開始進入遊戲時，你可以選擇預先設定好的十場戰役，以助你儘早熟悉遊戲的進行狀況。就這一點來說，可算是相當便利玩家的；如果你不喜歡在購買及佈置部隊花費太多時間的話，可以選擇這些戰役來直接進入遊戲。購買部隊？沒錯！如果你想要好好地進行一場眞正戰役的話，你可以在先期的戰役設定畫面上設定雙方的基本強弱程度，也可以隨意選擇遊戲中的二十個戰場來進行戰鬥。當你設定這些之後，接著就是購買部隊。這一點是本遊戲的重心之一，你可以利用有限的經費，在十六種人物中選擇適合的部隊，來加入你的軍團中。每個部隊都有自己的特色及弱點，像咒術師的戰鬥能力雖然不強，但是她可以召喚其它魔物加入戰鬥；吸血鬼可以吸取對方的生命力化爲己有，並能將被擊敗的對手，變成其控制下的僵屍。除了購買部隊外，你也可以購買一些指環及陷阱，前者可以大幅提升部隊的某一能力，後者則能夠以靜制動，使對方不敢

輕易越過雷池一步。





『玄冥部隊』在戰略畫面的處理及AI表現上，也都不遜於其它一般的戰略遊戲。在逼眞寫實的戰略地圖上，有各種不同的地形，如樹木、岩石、水池等；這些地形有的會阻礙部隊行動，有的則會遮掩部隊的視線，可以提供良好的掩蔽。如果你或敵方在某處放置陷阱時，除非對方有預言者或有部隊踏上該位置，否則將永遠無法發現這些陷阱。在危機四伏的戰場上，每個部隊不僅都有特定的視界與行動範圍，而且大部份的部隊還擁有某些特殊的能力；像預言者可以破除對方幻術師所造出的幻像，洞穴巨人能夠變成岩石，聖堂騎士可以醫療其他部隊，水元素可自由往來於水中各處……等。這些部隊在戰略應用上，具有相當大的作用。不過電腦所扮演的敵方，也不是省油的燈，在五個不同的難易等級之下，電腦的強度也會有相當大的變化性；雖然在較難等級時，電腦的經費及屬性方面都比我方有利，難免有作弊之嫌，不過在AI的整體表現上，應該還算可以。



就本遊戲而言，動作戰鬥應該算是最重要的一部份。當雙方部隊接觸時，首先會由侵攻者講句場面話，接著雙方就會進入另一個戰場。在這個戰場中，每個部隊都具有獨特的屬性及攻擊方式，而這些也將會影響他們在戰鬥中的表現；像是火元素可以投擲火球及全身發火，惡魔則是以牠強大的四隻手臂及口中所噴出的地獄火燄來應戰。在不同的部隊之中，也有所謂的『天敵』；像是吸血鬼的麻痺目光對惡魔就不太有用，而惡魔的地獄火燄對於火元素也不太有效。如果你能擅於利用部隊的這些特色，就算動作細胞不是很好，也能夠輕易地打倒對方。

在兩人對戰方面，『玄冥部隊』也提供了相當完整的連線支援。只要你與朋友的電腦上都有數據機的話，就可以利用它來連線進行雙人戰鬥。這一點可說是相當不錯；當你認爲電腦已經不是敵手的時候，也可以找來其他朋友，體認一下人類與電腦對手的不同之處。

總括來說，『玄冥部隊』不僅成功地結合戰略及動作戰鬥兩方面的特色，而在聲光效果的表現上也相當地出色。提供的雙人連線功能，則可以讓你與親朋好友一起同樂。所以這是一個娛樂性相當高的遊戲，不論你是不是戰略迷，都應該來試試這套遊戲的。



群英會審 VER 2.0

Cow boy

細膩華麗的場景、怪物造型，生動精彩的戰鬥搏擊畫面，以棋類型態遊戲來說是蠻有看頭的。而佈陣、施法、設陷的應用更增添策略效用，可考驗玩家的運籌能力。

Cyber

擺脫傳統棋盤遊戲的窠臼，以神魔爲角色的設定，加上豐富的動作設計。的確是生動有趣。

DRAGON

雖然在戰略AI略顯不足，但華麗的聲光效果，再加上緊張刺激的動作戰鬥，還是可以讓人得到許多的遊戲樂趣。



遊戲獵人



F14 艦隊防禦者

●出版公司／第三波

■本文作者／王詠文

雖然現在已經是二十世紀末將近二十一世紀了，但是在浩瀚的太平洋上空，二次大戰初期的砲火、煙幕仍不斷地在個人電腦上持續著！基於玩家的需要， MicroProse 與 Origin 兩家公司當然不讓鬚眉，競相推出各種新款的飛行模擬遊戲。而現在筆者要爲您評論的，正是 MicroProse 手下的一員大將「艦隊防禦者～ Fleet Defender 」！接下來廢話不多說，立刻開始爲您介紹「艦隊防衛者」的幾項特色：

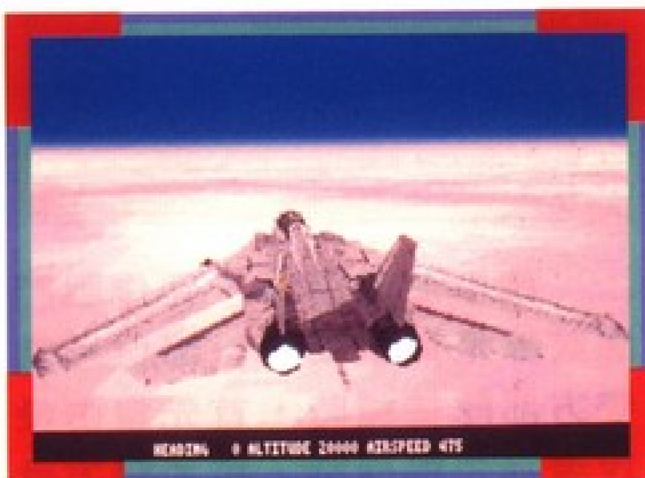


準備起飛囉！

1 輕易上手 學習惡夢不再連連

喜愛飛行模擬遊戲的老手們很容易就可以發現，「 F14 雄貓戰式鬥機」正是「鷹式戰鬥機 F15 Ⅲ 」的新生代！不論在飛行的操作方式上或是其它表現上，都與當初的「 F15 Ⅲ 」風格相近。只要您曾經嚐試過「 F15 Ⅲ 」或是類似的遊戲，那麼筆者相信只要您一將遊戲安裝完畢，立刻就能夠雄糾糾地掛帥出師、迎向敵軍了！

至於新手，由於這種飛行模擬遊戲的操作方式一向較其它遊戲複雜（例如玩家必須先切換到雷達視窗以便搜尋敵機，找到後再切回駕駛員位置才能夠執行任務等等），所以精美詳細的說明書就是您最佳的飛行導師，努力向它請教一下再升空吧！



F14還蠻漂亮的吧！

2 視覺效果 逼眞與否的成敗關鍵

既然是模擬類遊戲，「眞實的感覺」當然是成敗與否的關鍵！受了陸空戰將 Strike Commander 的影響， F14 的機身外觀也使用紋理貼圖來加強逼眞效果（對繪圖有興趣的玩家可以去研究修改其目錄下的圖形檔案 ＊.PCX ），但可惜其它的機種仍舊維持 F15 Ⅲ 敵機的那種方正感覺。

雖然如此， MicroProse 的製作水準在所有同類的遊戲之中仍居首位。您不但可以在 F14 的座艙內部看到精緻的儀表板，放眼窗外，該公司一貫的細膩貼圖作風，更能夠讓您飽嚐海空一色的美景，盡情體會那種超質的遨翔快意！只要您喜愛當年的 F15 鷹式戰鬥機，那麼這次您也一定不會失望。

3 掌握敵人動向 全方位視角切換

想想，如果飛行員的眼尖，四面八方都能時時顧及，那麼要隨時掌握敵我雙方的動態是不是就容易多了呢？！在 F14 中，玩家就擁有「全方位視角切換」功能，您可以從各個方位去追擊敵人的行蹤，也能夠時刻查看僚機的去向，隨時掌握最新戰況！怎麼樣？這下子就不會再如同瞎子摸象，迷迷糊糊了吧！

其實，關於視覺觀感的部分，筆者一向認爲「如人飲水、冷暖自知」，說的再多再好再特別，也不如您自個兒親自去嚐試看看，所以就在此打住，不再贅述也。當然，差勁的遊戲筆者是不會推薦大家去花冤枉錢的， F14 的確是上乘之作。



看我漂亮的降落技術！

4 聽覺效果 令人震撼的立體聲

想必各位玩家也同筆者一般，對聽覺上的享受要求頗高。不過，試想，如果您配備了很好的音效卡，但是軟體卻沒有支援，那張卡豈不是英雄無

用武之地？這次，只要您擁有一塊與聲霸卡專業版相容或是更高級的音效卡，那麼「艦隊防禦者」裡的立體聲將不會讓您失望！當然，凡事都有代價，遊戲模擬得愈眞實，您需要的硬體配備也就愈高級，因此如果您的記憶體少於基本要求4MB，那麼在過多飛機升空執行任務的情形下，語音功能就會自動消失。（嗯！現在4MB RAM的確太少了，只擁有4MB的玩家，筆者在這裡建議您趕緊存錢，至少加到8MB吧！）

附帶一提，筆者對F14試過的音效卡有二片，一片是16 BIT 的創巨聲霸卡（BASIC EDITION ），另一片則是 MEDIA CONCEPT 16，都蠻正常的！



戰火連綿，連城市也遭到池魚之殃！

5 武器模擬與戰場擬眞度

嗯，這是 MicroProse 的遊戲，所以仍然沿習了其一貫的作風……，F14仍然有著「精準無比」的武器！正因如此，所以大部分的任務都蠻容易過關的，除非玩家想要同時兼顧戰績，挑戰性才算高。對於「精準無比」的缺點（尤其是飛彈AIM-54，實在是太厲害了），這次 MicroProse 已經做了改進（因爲實在太不合情理了），玩家至少可以設定一枚飛彈無法將敵人擊落，而那赫赫有名的Vulcan火神炮，威力也已經減弱許多，但仍舊是準得不可思議無法想像（玩家只要大概瞄準後發射兩三次，馬上就可以聽到呼的一聲，看到敵機正往下墜落）！

除了這個小缺點，其它像AWG-9的操作就非常眞實，雷達掃描包絡線也做得不錯，不會像捍衛雄鷹 Falcon 3.0，雷達隨便被干擾一下就失效無用了！



月黑風高，起飛可得注意些！

戰場擬眞度要高，除了要確切模擬出各種戰機的飛行方式，眞實的環境也十分重要！在F14中，戰場的環境設定十分不錯，是筆者嚐試過的遊戲中最好的！它不會像其他的遊戲讓 Su-27、米格-29滿天亂飛，玩家居然可以看到 Su-27出現在巴拿馬，幻象2000（Mirage 2000）出現在北韓上空等等，這些怪事在此遊戲中絕對不會出現！

6 雄才大略 整體空中作戰

你是空中健兒～艦隊防禦者，當然遊戲中最主要的角色就是你，但是，如果整個天空中只有你一架飛機在亂轉（在以往的飛行模擬遊戲中，常常有這樣的情形），那還有什麼刺激的？！



後座飛行員搖頭擺腦的樣子蠻有趣的！



低頭檢視下方的儀表板！

MicroProse 深知玩家的喜好，於是在這個遊戲中設計了龐大的航空作戰模式來滿足各位的野心（還有他們自己的）！雖然，「艦隊防禦者」不能夠讓玩家選擇戰機，也不出對地任務，但是這回模擬的對象是整個以艦隊爲中心的航空作戰，玩家將能夠體驗一個飛行員可能會遭遇到的一切……。空中絕不會冷冷清清的，除了玩家自己的F14和僚機外，其它友軍的戰機也會在一旁執行它們身負的大任，如果再遇上猛烈的艾法攻擊任務（Alphastrike），那就更熱鬧非凡了！並且，不同的故事正在各個空域中上演，當玩家所在的空域中正風平浪靜，另一個空域可能已經殺氣騰騰；當您正將敵人一一肅清而意猶未盡地戀戰時，母艦可能已經遭到攻擊危機重重了！如何，没想到這麼複雜吧！

7 飛行好夥伴 前後席的設計

還記得在「F15 Ⅲ」中，您可以拉著親朋好友來分別負責前後席，一起共同殲滅敵機或是來個兩人對抗賽嗎？眞的非常可惜，F14雖然也設計了雙座席位，但是並沒有提供玩家連線進行遊戲的功能！不過，您還是可以切換螢幕來操控這二個席位，讓前座負責飛行並且管制武器，後座則專門使用雷達監視敵機的一舉一動！註：在會戰任務中，當F14轉彎較劇烈的時候，您可以觀察一下後座那位好夥伴，他會不

遊戲獵人



時地搖頭晃腦，非常盡責地監視著四周呢！（在緊急任務中，則看不到這個現象！）



後座飛行員負責監視的雷達！

8 團結就是力量 分工合作的編隊飛行

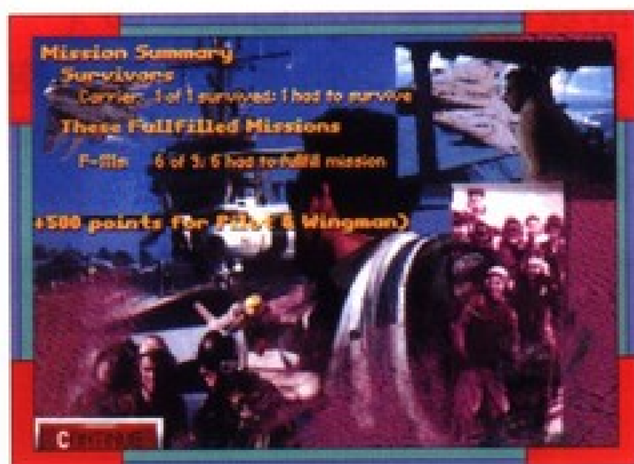
筆者相信，各位一定從小就常聽大人嘮叨，在團體中做事情要分工合作，團結就是力量！除了折筷子，這個理論還可以經由飛行模擬遊戲在設計上的轉變來證明。

以往，飛行模擬遊戲都採取單機作戰模式，玩家只能夠一個人硬拚，做一個孤單的英雄！但是，最近幾年，這種方式已經漸漸被淘汰，取而代之的是編隊飛行。沒錯，在實際的空戰領域裡，分工合作的訣竅就是編隊飛行！

F14 中，基本的編隊是兩架，最多則可以編制到六架。玩家可以依據任務的不同需求來選擇各種編制方式，並且可以使用通訊工具在空中與僚機對話，以便指揮自己的戰鬥夥伴們去執行各項重要任務。

9 執行速度的流暢與否 玩家心中永遠的痛

關於這個嘛，只要您跟得上時代的腳步，已將電腦配備換新為 486DX 系列以上，那麼這個問題立刻就迎刃而解，答案是非常肯定的～「十分十分十分地流暢」！

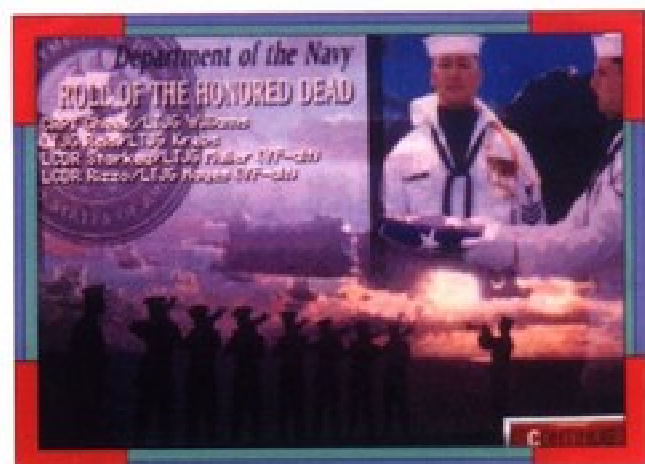


帥呆了！任務成功也！

筆者最近才將 486DX33 升級，花了大把銀子添購了Over-Drive Processor（ODP）與 16M RAM，因此目前還沒有遭遇到讓咱再一次心痛的變態遊戲，所以如果您想要玩更漂漂的遊戲如 Origin 出的銀河飛將（其公司建議玩家使用 PEN-TIUM，8MB RAM 則是基本配備），那麼您還是趕緊先湊錢想辦法更新自己的配備，免得為那慢慢地執行速度氣絕！

嗯！筆者時常後悔以前不聽長輩的諄諄教誨，躲在棉被裡偷偷地拿著手電筒看小說、漫畫，漸漸地種下現在近視的禍果，使自己被空軍官校遠拒於大門外，無法達成那「我是隻小小鳥」「空中任我恣意來去」的飛行員夢想……！

不過還好，在現實世界中有雄貓式新型戰鬥機 F14 可以讓我鬨鬨，好歹也過過那飛行癮！如何？您何妨也趁著閒暇時刻來與敵人奮戰一回合？！試試看吧！



嗚呼哀哉！連隊友也不幸陣亡...

群英會審 VER 2.0

Cow boy



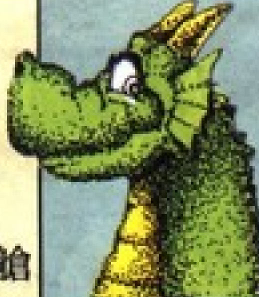
流暢的飛行、擬真的 3D、寫實畫面，Microprose 公司製作水準真不是蓋的，當然要好玩遊戲配備就得要高級些，而好好練習起降，說不定玩家能成為國軍第一批的艦隊防衛者。

Cyber



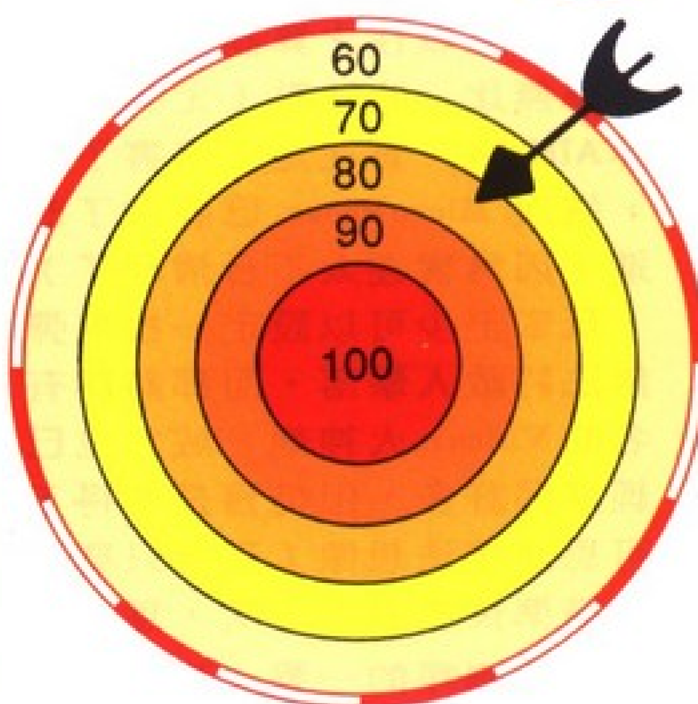
詳實的機艙狀況與細膩的貼圖，真切的模擬了 F-14 在船艦上服役的情形。若是 TOP GUN 的崇拜者，選它準沒錯。

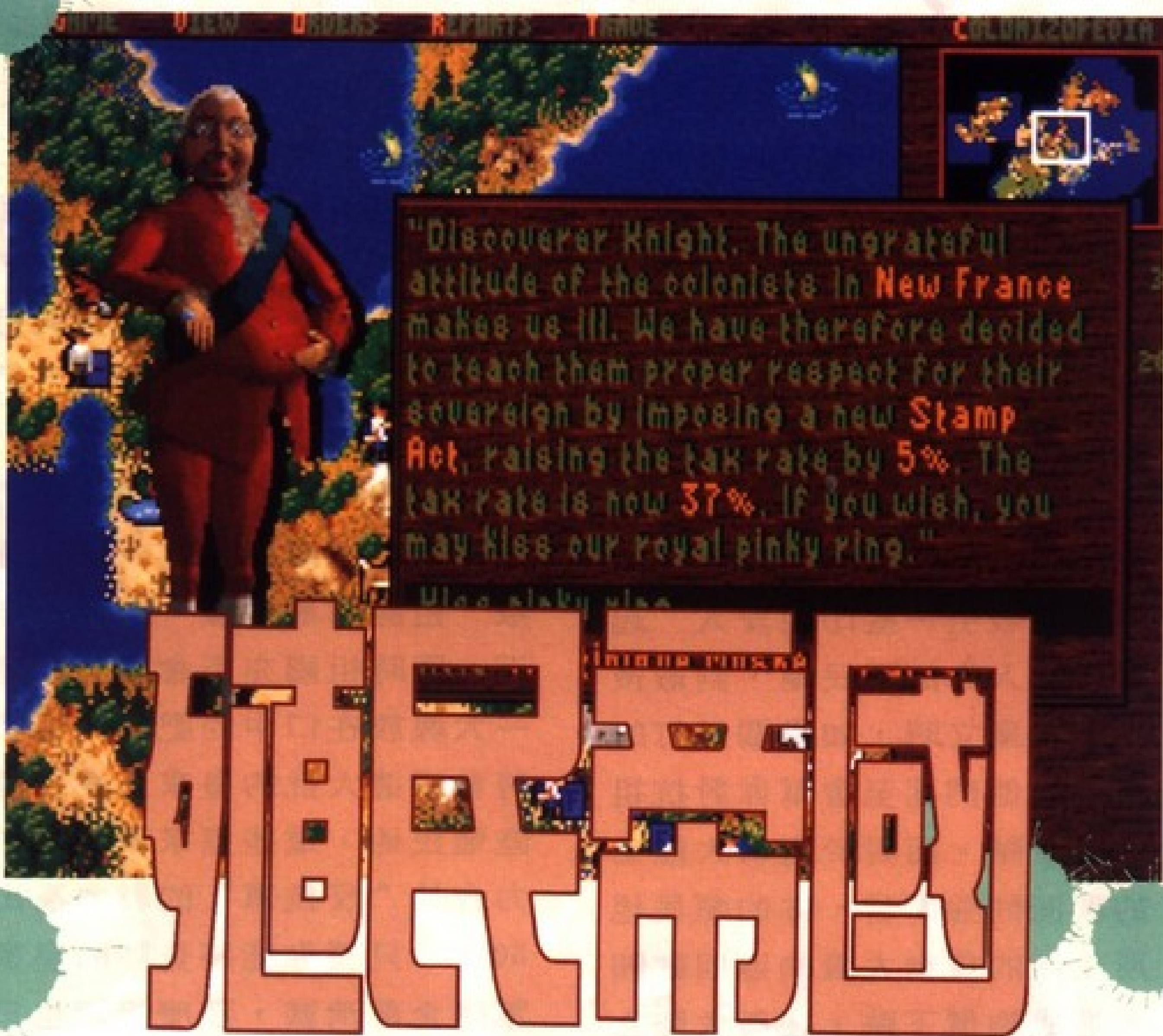
DRAGON



優越的雷達性能、超長射程的鳳凰飛彈是 F-14 最引以為傲的地方，而這些特色再加上整體性的作戰模式，使得「艦隊防衛者」在模擬飛行系列的遊戲中更加地特殊出色。

群英靶場





殖民帝國

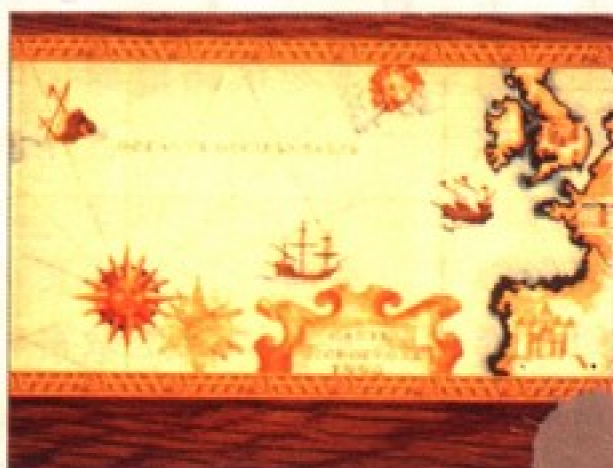


遊戲獵人

●出版公司／第三波

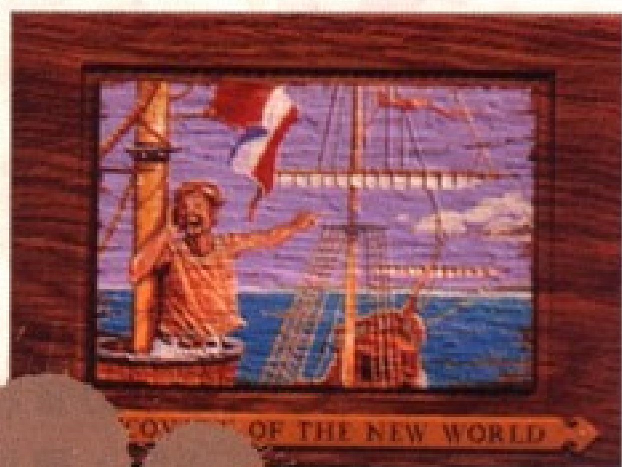
■本文作者／Knight

十四世紀的歐洲，正是帝國主義思想的興起的時候，歐洲的列強國家爲了彌補戰爭中所消耗的財力，因此紛紛的補助一些探險者向外冒險，希望能夠尋找出一個新的財源，以免帝國因爲本身財力的損耗，造成國力的衰退。終於在西元1492年哥倫布發現新大陸，同時由於異教徒在歐洲遭受到宗教的迫害，歐洲本土内的一些人民爲了各種不同原因，紛紛動身前往新大陸，希望能闖出一片屬於自己的天地，對於歐洲列強而言，他們是發現了一塊能夠供他們剝削的土地，一個新的天堂；而對於所謂新大陸上的印地安人而言，他們所建立的印加帝國及阿茲特克國均遭滅亡，瑪雅文化消失，這是一場災害的開始。



航向未知的未來

各位玩者所扮演的角色就是一個帶領著探險者前往新大陸冒險、開發的領導者，在遊戲一開始時，各位可以選擇由美國開始（如果殖民地成功地獨立，各位不就變成了美國的開國之父），或者是由電腦隨機選取的一塊新大陸開始，另外也可以自己訂做一塊新大陸；至於冒險者的祖國則有荷蘭、西班牙、英國及法國；而遊戲的難度則有最簡單的“冒險家”到最困難的“總督”五個等級供各位玩者選擇。



船長！我們發現新大陸了

當你發現新大陸並且建立一個新市鎮之後，雖然每一個市鎮内都會有最基礎的設施，但是你依然要率領殖民地内的移民將這些基礎設施“升級”，提高產能；同時還要在殖民



決定自己的祖國

地的四周開墾，想辦法生產足夠的糧食和原料，使得殖民地能夠自給自足之外，還能生產多餘的物品賣回祖國賺取資金，以便招募更多的人才和運送你目前無法生產的物資前往殖民地。



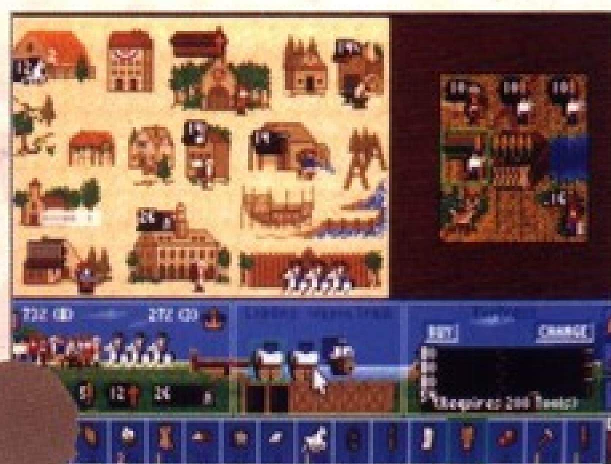
建立新市鎮

另一方面，想要與祖國進行貿易，當然是要建立殖民地與祖國之間的航海貿易路線，不過隨著大量貨物運往祖國，除了造成祖國的物價下跌之外，祖國還會將貨物稅慢慢提高，最後甚至會超過50%以上，就看你要不要繳貨物稅，但是

遊戲獵人



你如果不繳的話，就會………⋯？當然並不是每一個殖民地都是位於海邊，能夠有一個港口，因此你也必須建立道路，以方便將內陸殖民地的貨物從陸路運到港口。而每一個市鎮所能容納的人數有限，因此當一個市鎮發展到某一個程度之後，你必須向外探險，尋找另一個好地方建立新市鎮，說不定還可以在探險的途中發現傳說中的“七座金城”或是“青春之泉”，但是筆者個人玩過幾次之後，只有發現過青春之泉，藉著青春之泉的幫助，馬上便可以免費的招募多個移民前往殖民地，對於殖民地在草創初期缺人缺錢的狀況下，會有不小的幫助。





隨著時間的飛逝，各位不只是要將注意力放在殖民地上，並且還要注意外交方面的問題；新大陸上的印地安人對於你的擴張越來越擔心，如果不派遣傳教士好好安撫他們，他們說不定會攻擊你的市鎮，而且在印地安人的村落建立教會，除了安撫他們的功用之外，還可以吸引一些印地安人“起義”加入你的殖民地，到最後你宣布獨立時，如果關係打的很好，他們甚至會幫你對抗祖國的軍隊。而對於在新大陸上的歐洲列強而言，你的殖民地所生產的貨物大量的運回歐洲，造成物價下跌，在新大陸上的歐洲列強紛紛暗中贊助一些海盜，幹起打劫的勾當，因此你必須加強本身海軍的力量，以維持海上貿易路線的暢通，不然就來個“以彼之道，還之彼身”；至於對新大陸上的對手則看你是否願意簽署一紙和平協定，共同瓜分新大陸，或是衡量本身的實力，乾脆來一場大戰，掠奪對手建設的成果。



強大的議會與軍事力量將是邁向獨立的不二法門，殖民地的議會代表總共有25名，隨著議會的運作到達某一程度之後，便會有一名代表進入議會，但是各位將會發現某些代表出現的年代，早已經超過他們死亡的年代，莫非他們是幽靈？同時經由議會鼓吹民主的思想（如果有新聞媒體的幫忙，效果將會更佳），殖民地內支持獨立的百分率將逐漸的提高，等到殖民地內支持獨立的百分率到達某一比率之後，你才可以宣佈獨立，永遠的脫離祖國的控制；但是宣布獨立可是要有強大的軍事力量做後盾，不然到時後祖國為了維護他們的榮耀，消滅掉你這一個“背叛“祖國的壞榜樣，以殺一儆百，同時祖國亦不會放棄你這一大塊放在口中的肥肉，祖國將會派遣大批的皇家正規軍登陸殖民地，這些皇家軍隊的戰力會比“反抗軍”的戰力高出50%，只要你能將登陸的皇家軍隊全部消滅，那麼祖國也只有承認失敗，無法再反對你的獨立；不過別以為你可以慢慢地建設殖民地到你滿意的程度，只要在西元1800年以前你還沒有宣佈獨立，或者是其他的殖民地先宣佈獨立，遊戲就算失敗，因此遊戲可是有時間上的限制。



陣容強大的議會

遊戲的操縱界面是一種類似 Windows 的界面，如果各位對於殖民地上市鎮的名稱均採內定名稱的話，那麼在遊戲的過程中，只要有一隻滑鼠就夠了，完全不須要依賴鍵盤，操縱界面做的相當好，而且地圖還可以有不同比例的尺寸，讓玩者擬定策略時能夠看的更清楚，操縱界面可以說是做得相當好。

至於遊戲的畫面是採 320



更改地圖尺寸，以定發展策略

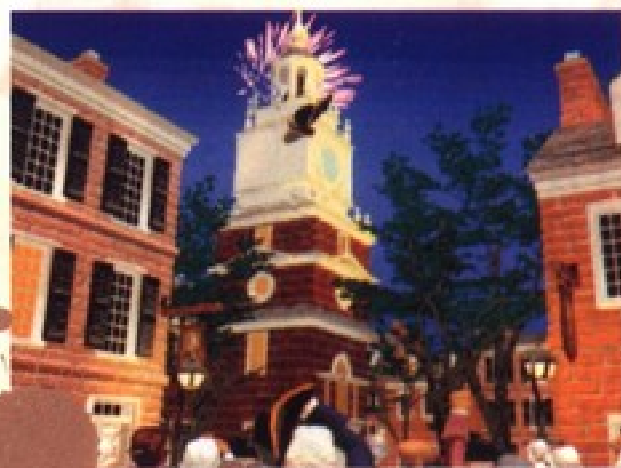
× 200 256色的畫面，或許是因爲筆者在玩這個遊戲之前，剛好都是在用一些SVGA畫面的軟體，因此第一次進入殖民帝國時，覺得畫面給我的感覺只是普通而已，不過隨著接觸遊戲的時間越長，感覺也就越來越好了，而且隨著你在殖民地上的建設，遊戲地圖上的景色或是市鎮內的建築物也會改變，讓你一目瞭然。至於音樂嘛，筆者覺的只有片頭的音樂做的相當的棒，配合片首的動畫，將那種航向未知世界的完全感覺表現出來。在遊戲中的音樂就只有幾首而已，聽久了就會讓人覺得有點厭煩，還是把音樂關閉吧。至於音效的表現也算是相當不錯，當你相求你的單位駐紮時，你可以聽到槍上膛的聲音，不過對於一些沒有拿槍的農民、礦工等單位，他們是如何將槍上膛？另外像是市鎮內建築物完工時的釘木板及歡呼聲、戰爭時開槍以及船沈沒時船艙進水的聲音，也都是很動聽，不過如果能夠將音效的種類再增加的話，那麼效果將會更好。

筆者個人在玩了一段時間之後發現，遊戲對於一些數量上的問題都有上限，像是每個市鎮所能容納的人口以及市鎮內貨倉所能容納的原料和貨物，這些就理論上來講都是相當合理的，但是當貨倉內的某一種物品滿了之後，遊戲會對你提出警告，你如果繼續的增加同一種物品，那麼這種物品的數量將會變成從0重新開始，而食物的情況更糟，遊戲甚至連警告都不會提出，不知道那些物品是跑到哪裡去了。



檢視目前的軍事力量

遊戲從西元1492年開始到西元1600年之間，是以每一年爲一個單位，西元1600年以後，則是以一年爲兩個單位來進行，表面上看來回合數似乎是比前作文明帝國要少，但是由於遊戲AI上的問題，當你殖民地內的市鎮一多，那麼每一回合都將消耗你大量的時間。遊戲中的“ Go To ”指令在某些狀況下，將會產生判斷錯誤的情形，使得你指定移動的人、貨車等可能只走到半路上就會停止不動；另外在貿易路線的設定上，有時候你所指定的物品已經在倉庫內裝滿時，依然不會有船或貨車來裝載。如果各位不介意多花一點時間的話，那麼不彷將上述兩個功能由自己來控制，不要交給電腦，相信各位玩過之後，會感到滿意的。



殖民地獨立成功，舉國歡騰



查看殖民地內貨物的情況

群英會審 VER 2.0

Cow boy



與Civilization比較，在一些事件設定、玩法操作上簡化很多，也更能讓玩家溶入開疆闢土的那種艱辛情境，值得策略愛好者一玩。

Cyber



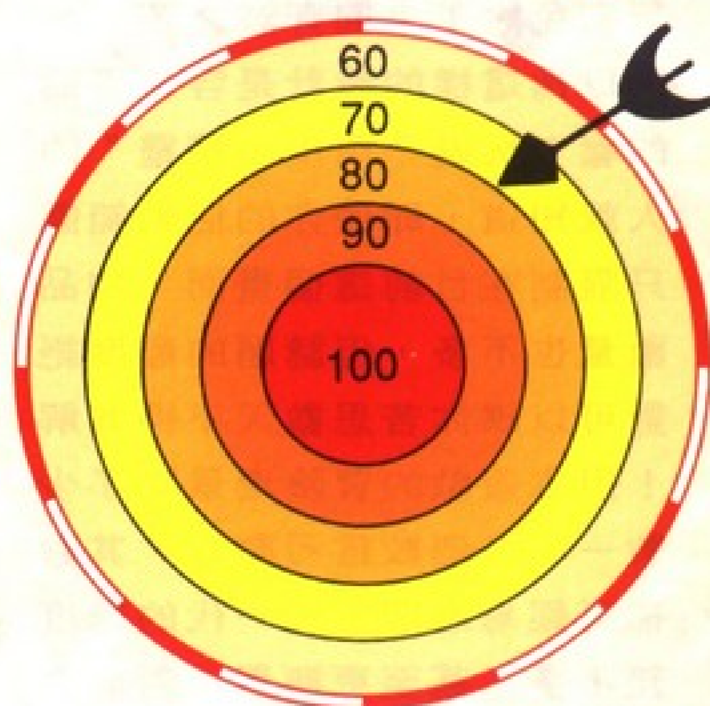
在遊戲架構上與文明帝國相當類似，但新的舞台與新的設定，仍構築出獨特的策略魅力，值得「文明」迷嘗試！

DRAGON



Sid Meier的文明續作，內容設定依然紮實，可惜作弊的情形太過慘烈，AI也有些許小缺陷，只能算是文明系列的次級品。

群英靶場



遊戲獵人



印加帝國II

●出版公司／軟體世界

本文作者／黃俊銘

本遊戲的類型，綜合了冒險和動作射擊兩大特質。玩家扮演的是個兼具智慧與技巧的冒險者，必須通過許多謎題與太空戰鬥的考驗，才能打開最後的一扇門，救回女主角。



精細優美的戰機造型！

在冒險場景的部份，設計方式基本上是延襲了〝印加帝國〞和〝頑皮小精靈〞（GOBLINS）的精神，少則只有一個畫面，多則不超過三個畫面，所有用得到的物品、線索，均在這一、二個畫面中，讓玩家免除了來回奔波之苦。可別以爲這樣的設計是容易過關的喔！玩過〝頑皮小精靈〞的人就知道，即使你的活動範圍只限制在目前這個畫面，物品數量也不多，但謎題的難度絕對可以讓你苦思數天不得其解！但本遊戲的冒險場景除了少數一、二個較爲刁難外，其餘都可輕易過關，和一代的難度差不多，甚至更簡單。對於初入冒險遊戲領域的玩家而言，本遊戲可以建立你的自信心，但對於經驗豐富，身經百戰的冒險老手來說，本遊戲的冒險場景挑戰性則嫌不足，只要能順利通過那幾個出名的困難場景（如〝Crash〞那關，必須在地圖上標出正確座標……），其餘部分均可勢如破竹，迅速通過。

在動作場景的部分，是本遊戲自一代來頗受國外玩家詬病的部分。普遍的抱怨是：〝難度太低〞！對於擊中率的計算並不嚴格，只要彈藥夠，射出一波亂彈便可輕易擊落敵機。對於射擊新手，這樣的設計可算是福音，也可給玩家信心；但玩慣了〝銀河飛將〞或〝X戰機〞的老鳥，就會感覺本遊戲的動作場景根本激不起鬥志，也難以令人產生空戰纏鬥的刺激與快感。

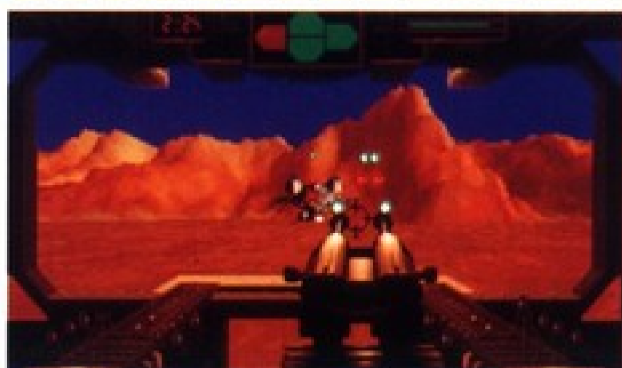
畫面方面，筆者認爲超越了 Sierra 公司以往的大多數產品。所有演出人物，及大部分場景均是用眞人實物掃描製作而成，且掃描技術相當先進，即使只有 320 × 200 的解析度，也令人感覺十分細膩，並不會有其他一些用同技術製作出的遊戲讓人有美工偷懶，畫質低劣的感覺。冒險場景及過場動畫的配色均十分鮮明華麗，尤其是在某場景會秀出一張〝鱷魚〞頭部的放大畫面，栩栩如生的程度，幾乎令筆者咋舌！從一代開始，製作小組就運用了一種自行開發的 3D 技術，處理空戰時的物體。和本遊戲比起來，〝X-戰機〞中的多邊形厚紙板只能算不及格；〝銀河飛將〞系列，甚至最近的〝Wing Commander Amarda〞也仍未及於〝印加帝國一代〞的水準。玩家只要看到本遊戲



逼眞的火車造型！



栩栩如生的鱷魚！



開火車打飛機?!



放射污染區！

一代中，在太空戰鬥時曾出現過的海盜船，以及二代中迎面而來的巨石像就知筆者所言非虛。動作場景的畫面一流，但可惜的是AI不高，若於三代可加入調整難易度的選項，依玩者需求提高敵機的AI及增加數量，相信必能擄獲更多老手的心。

在本遊戲中運用了另一個獨創的新技術，就是當玩家走近看某物體時，不是秀出另一張特寫畫面，而是該物體由遠而近的呈現眼前，相當接近眞實。這技術在一代中曾牛刀小試（船上決戰）；在冒險另作〝時空迷航（Lost in Time）〞中則大量運用，到了本遊戲，只在船艙內稍微用了一下。這種技術讓玩家有身歷其境的感覺，視效非常不錯，值得沒見過的玩家試試喔！

音樂和音效方面，均有出色的表現。但音樂的旋律不如一代好聽耐聽，反倒是最後離開遊戲前秀製作群畫面那首最動聽。音效方面，逼眞震撼的程度，絕對令代理的 Sierra 公司汗顏不已！但注意若不是用 Sound Blaster Card（聲霸卡），而是用其他的相容卡，可能會有音效不正常或當機的情形發生。提及此處，筆者不禁想起〝妙賊也瘋狂〞這套無辜的遊戲，這遊戲的音效以筆者的聲霸卡PRO發出的效果絕佳，但某玩家雜誌的評論者因自己音效卡太老舊，只能聽到〝撲〞的聲音而給予音效部分半根搖捍……唉！


眞人演出的角色！


慘烈的太空戰鬥！

本遊戲有個令筆者深感缺憾的部分，就是磁片版完全無語音，少了那份感覺。在一代中，可以聽到用印加語發音的語音，蠻有趣的。

選單介面同於 Sierra 慣用的方式，相當方便。遊戲於每個關卡均會自動存檔，而且又加上了〝Goblins〞的創意，就是每個存檔均有一幅縮小畫面勾起玩家的回憶，十分體貼玩家。延續一代，有點唱機可以隨時聆聽各道曲目，又加上了動畫播放機的功能，頗有創意！



神秘的怪蝙蝠！

雖然本遊戲在國內外的玩家間並未引起太大的迴響和注意，但有許多創新設計和優越的畫面音效，絕對值得玩家一試。玩完本遊戲之後，整體的感覺是聲光俱佳，也頗有趣味，但難度仍嫌不足，劇情張力不夠。如果本遊戲能配以一個更有深度的劇本，加強動作場景的挑戰性，相信以其傲人的美工和音效，定能有更大的成就！



竟然都遭幅射污染！

群英會審 VER 2.0

Cow boy



新型態的冒險遊戲，除解謎外玩家尙須進行數場空戰，緊張刺激不下動作射擊遊戲。整體表現上，遊戲的劇情、聲光效果可算佳作，是玩家值得一玩的遊戲。

Cyber



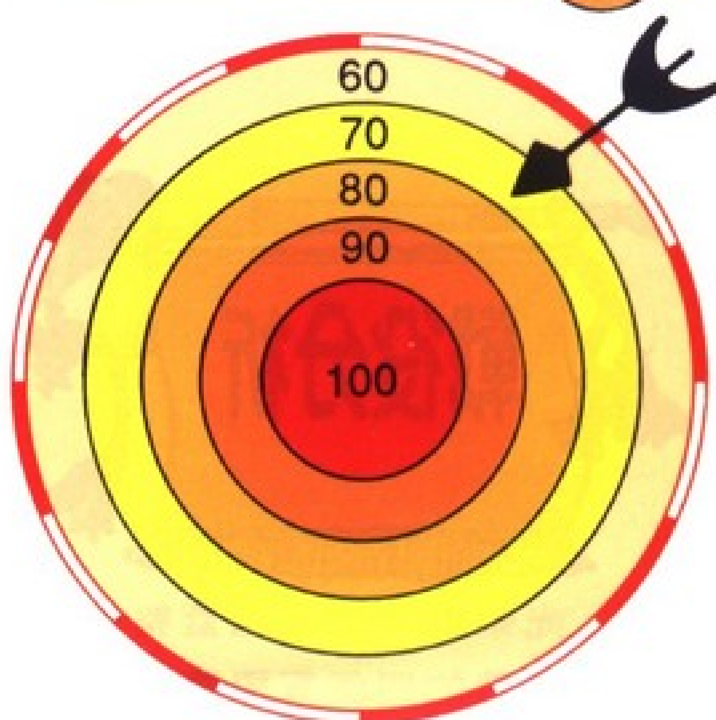
部份設計延襲自Ｉ代，謎題與動作射擊部份的難度，稍嫌不足，遊戲壽命因此而縮短不少。視聽效果與Ｉ代相較，則有長足之進步。

DRAGON

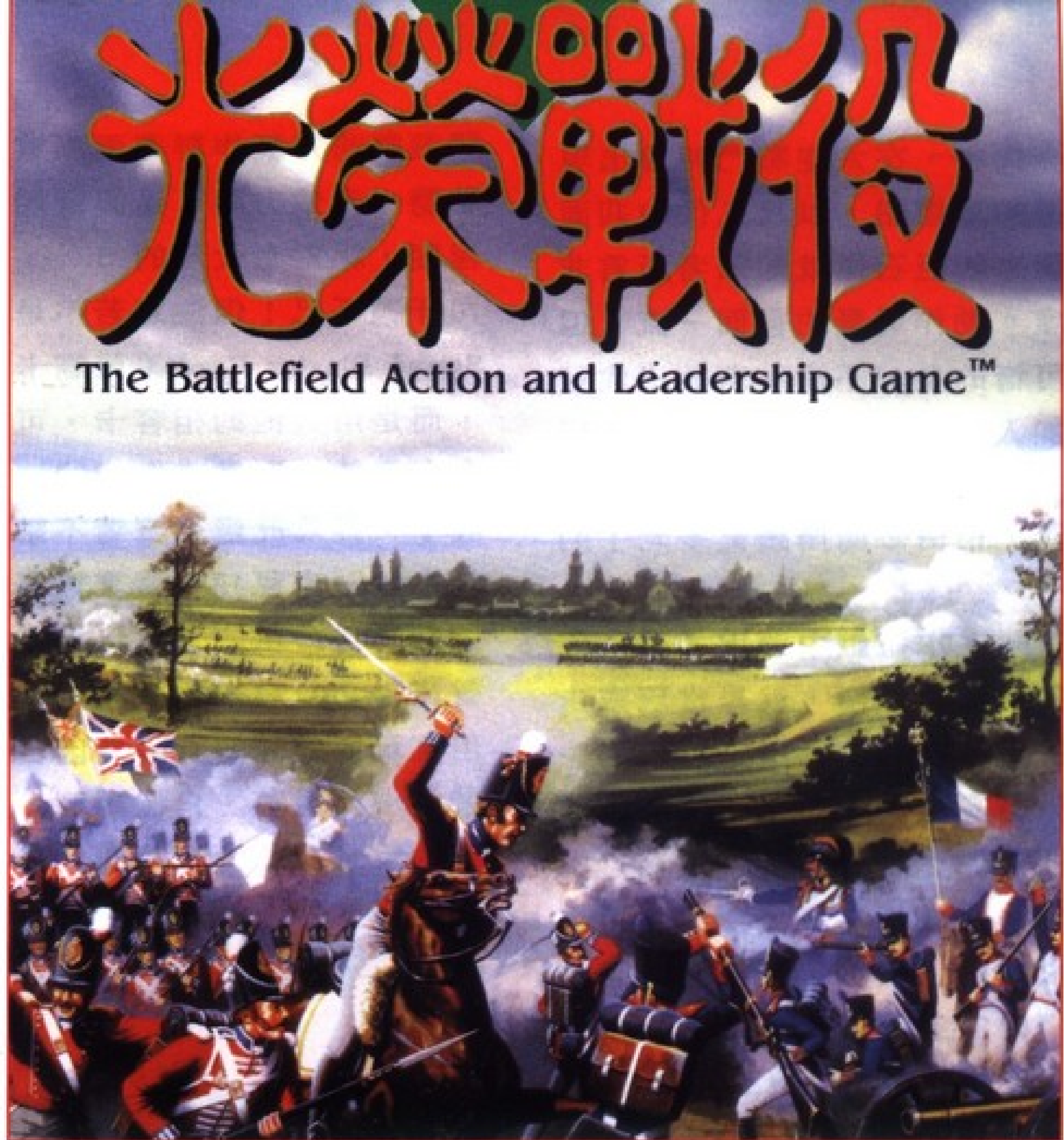


結合冒險解謎及動作射擊的方式可說是少見的獨特設計，再配合優秀的畫面效果及音樂音效，可說是遊戲界中的強力之作。

群英靶場







●出版公司／第三波

■本文作者／ GUDERIAN

「慘遭滑鐵盧」大概是我們最不願碰到的狀況，然而拿破崙在滑鐵盧眞的是應了中國人的一句老話--「陰溝裏翻船」。原本戰況是對他極爲有利，但是他卻不聽忠告並且坐失良機，而終至失敗，這或許是天意吧！但絕對不是無法改變的。玩家在光榮戰役中可以扮演拿破崙在滑鐵盧大破威靈頓，或者扮演死裏逃生的威靈頓來再一次挫敗法軍。一種不同於現代戰爭的操作介面，玩家可以用騎兵衝鋒、砲兵支援及步兵以不同隊形作戰來打這一場光榮的混戰。因爲不是回合制，而玩家同時只能指揮畫面內的部隊，因此一場慘烈而混亂的戰役即將展開，打敗仗並不可恥，因爲你還有機會重來，不過現實戰鬥中就不容許失敗了，看看拿破崙的下場吧！



光榮戰役實際涵蓋整個滑鐵盧會戰的四個實際戰役，又加上了兩個虛構的戰役，尼法勒斯及華格尼戰役。玩家最好從尼法勒斯戰役開始，因爲它的參戰部隊較少，操作起來比較不會令玩家手忙腳亂而能有時間去熟悉這一種肉博混戰系統。華格尼戰役部隊較多但仍不會太難已操縱全軍，正式的四個實際戰役難度逐一提高，兵力的增多代表著有許多部隊



的行動不見得完全在你的掌握之下，而那正是致命傷。因爲在你專注於某一戰場時，可能其他地方正遭受敵人的摧殘，尤其是有些冒失的將領根本不知進退的亂衝一氣，結果就像奈伊在卡特布拉斯一樣的莫名其妙的失敗。事實上整場戰鬥以法軍的素質來說是可以穩操勝算的，可是由於奈伊的急進，格魯奇的保守以及拿破崙的剛愎自用，終於還是失敗。玩家必須在每場戰役中隨時利用暫停來了解戰況發展，適時補充兵力來塡補防線，另外也要適時追擊潰敗的敵人，反正法軍所犯的錯誤能減少的話那勝利就没問題了。



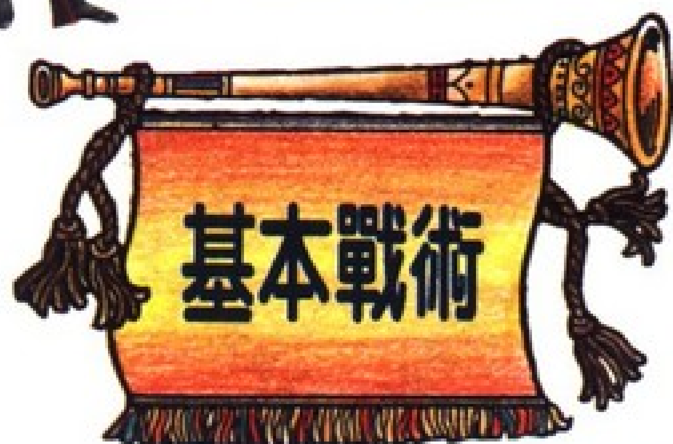
騎兵、步兵、砲兵三者之間就像是剪刀、石頭、布之間的關係一般，騎兵進擊速度快，對遲鈍的砲兵而言是不折不

就毀了，這時也不要怪電腦奸扣的劊子手，可是碰上步兵的密集火力，尤其是方陣隊形的步兵簡直是送死。而步兵雖然可用方陣擊敗騎兵（以靜制動），然而面對砲兵火力而又移動緩慢的情形下將傷亡慘重。砲兵雖然火力強大但裝塡速度慢，對快速移動的敵人較無法構成威脅，但對組成方陣的步兵或是固守房屋的步兵則有很大殺傷力。如何善用這三種武力是致勝關鍵，當然騎步對步兵也有威脅，但是那是在夾攻或是追擊逃亡敵人時較有用，否則即使擊潰敵人自己也傷亡慘重。









基本戰術

以步兵在前掩護砲兵推進，砲兵以火力支援步兵、騎兵以預備兵力或特遣支隊形式支援攻擊，目標敵人砲兵或潛逃的敵人，但是切記不要硬攻堅。一遭遇堅強防禦敵人則以砲兵能砲擊的距離砲轟、步兵不前進只保護砲兵不受敵人步騎兵衝鋒爲原則。轟到敵人減弱或撤離立刻前進混合步砲前進，直到再遭遇堅強防禦陣地前再重覆戰術，小心使用騎兵，特別是有些指揮官或許會冒失突進不聽制止而將部隊送上死路，掌握全局才能得到決定性的勝利。



結論

整個操作本著混亂的原則做得很好，玩家往往一不小心許或手下的指揮官太遜，因爲戰爭就是如此。回合制可以讓很多人操作自如而痛殲敵人，但是即時戰鬥沒有兩把刷子的人可就可以知道傷亡慘重是什麼滋味。當你的砲兵受敵人騎兵蹂躪時，你沒有預備兵力可以保護他們時你就可以了解預備兵力的可貴了，而當你下達命令卻被自以爲是的將領置之不理時，你才能明白戰爭眞是不容易。玩過「光榮戰役」相信對它的音樂及音效會滿意，唯一不滿意的大概是死傷太多太沒成就感吧！



群英會審 VER 2.0

Cow boy	Cyber	DRAGON
滑鐵盧戰役結束了拿破崙的雄心壯志，幸好我們不須再背負英法戰役的歷史責任，只要高興隨時可以重玩；而靠著SAVE 、LOAD更可改寫歷史，讓喜愛典故的玩家，不用死背課本，電腦遊戲功不可沒。	戰鬥的表現方式與同類型遊戲有所不同，玩具兵造型的各種士兵和詳盡的戰史資料，則大大地增加了遊戲的耐玩度。	即時性的戰鬥方式，會讓習慣於回合制的玩家感到手忙腳亂，特別是勇猛過度的騎兵部隊，更是指揮官的夢魘。



遊戲獵人



●出版公司／第三波

■本文作者／A.S.G



幽浮

地球防衛武力

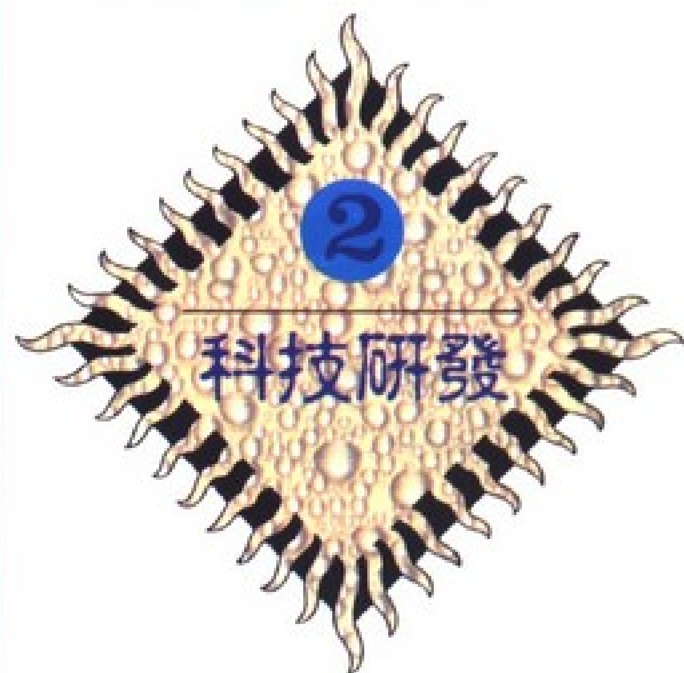
看過 ET 及第三類接觸的人大概對外星人有著可以和平相處的看法，然而「異形」卻又讓人頗有了不同的想法。的確，科技比我們高強的外星人要和平或要戰爭完全操在它們手中，我們又能如何呢？然而「幽浮」卻讓我們有一種新的看法，這大概是人類對幽浮的恐懼中最好的一種形式。那就是即使幽浮的科技比我們先進，但卻不是不死之軀，大不了我們多轟他幾槍他還是會死的。因此架構在邪惡的外星人以及先進但仍未能至神地步的科技文明差距所產生的「幽浮」遊戲。帶領人類利用武器對抗外星人，吸收對方科技再以其人之道還治其人之身，最後殺到敵人總部毀滅幽浮。



1 架構

首先我們必須建立基地，養一批傭兵來殺外星人，設立實驗室要科學家研發新武器新科技，建工作站來生產新的飛行器及武器等。基本上是一個策略遊戲，然而在戰鬥時卻又是不折不扣的令人心情緊張，心跳加速的遊戲。在戰鬥中不僅刺激，而且必須小心展開攻擊，因爲敵暗我明，所以可說是步步爲營，玩過的人一定會大呼過癮。當然重點是帶回幽浮的一切東西（死活不拘），加以研究之後再去好好對付他們，不過活捉也很重要，有很多重要情報我們是無法從死的幽浮身上得到的。不論是工程師、航行官、領導者、或指揮官，許多重要的情報是得自他們，一般的士兵則可以格殺勿論。當然他們是不會束手就擒的，因此電捧及震撼彈是必須的，後者必須從異形那邊得到並研發才能使用。每次攔截幽浮及地面戰鬥都能得到分數（也可能是負分），因爲你的表現各國提供的資金也會增減，有更多的資金才能建造更多的基地設施及武器、支付人員薪水等開支，最終目的是偵測出火星基地並予以摧毀。



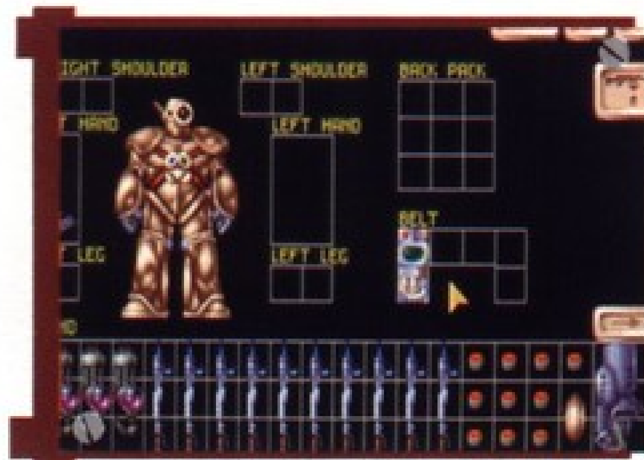


2 科技研發

地球原有的科技即使是雷射武器也不夠看，因此要多搶些幽浮的武器及俘虜回來才行，只要把地面戰鬥任務完成可說就已成功了一半，然後建立異形〝招待室〞並活抓異形來研究了。在招待室可以讓異形

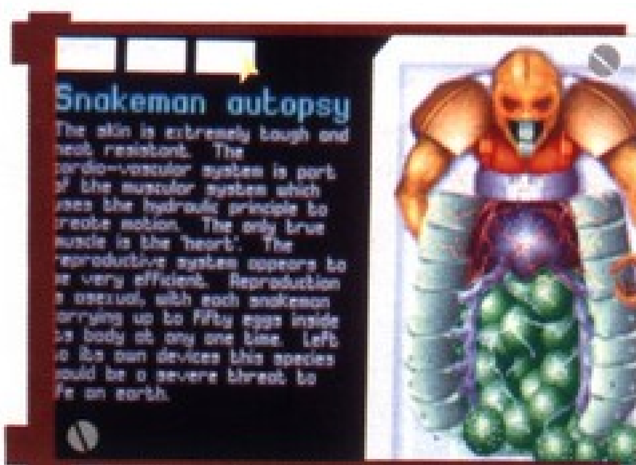


心不甘情不願的招供、配合科學家的活體研究及解剖將可以得到更多資訊，像是攻擊武器、防禦護具、異形的文明、飛行物等。其中很重要的是心靈控制的能力，有了這種研究便可建立心靈實驗室，抗拒異形的心靈控制並發展反制的武器，否則在異形的優勢心靈攻擊下將是一場苦戰。

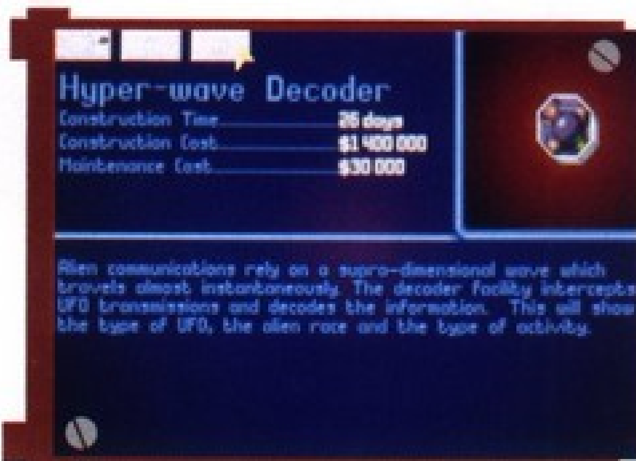




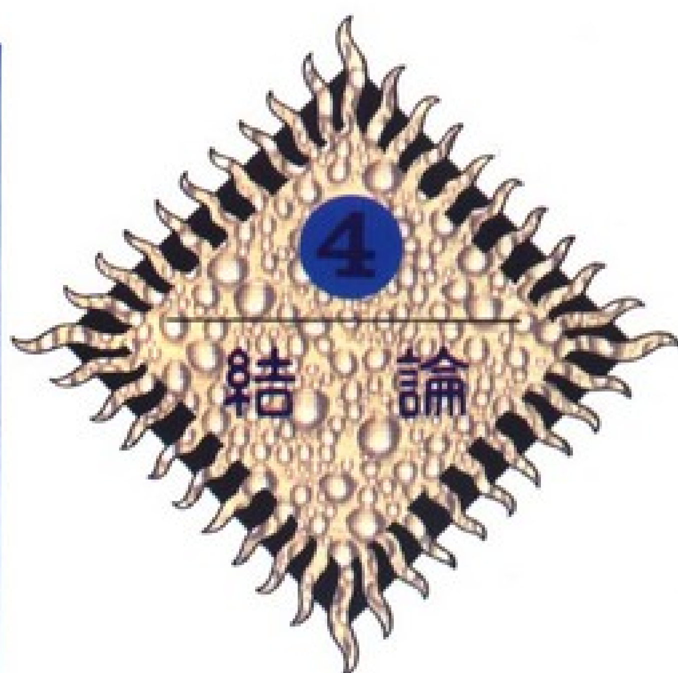
戰鬥雖然是回合制，但是每個士兵都有Unit值，發射武器及移動都要花費Unit值，每一回合Unit值都一樣，但會隨等級提升而增強，例如因戰績



提升至指揮官就比校級、尉級、士官等的各方面能力要加強許多。如果每回合的Unit值仍有足夠發射武器的餘額，那麼當敵人出現在他的視野之內時他將發射武器攻擊，而不是只



處於挨打的局面，因此在戰鬥時不要輕易耗盡Unit值而失去反擊的能力。武器大部份是射擊型的，但是也有投擲型的手榴彈以及可轉彎的超級火箭彈，利用手榴彈投擲在敵人可能大量出現的地方也是不錯的方法。但是在未探測出敵人位置前要小心謹慎，千萬不要單獨冒然前進，否則一遭遇敵人退又不能退，又沒同伴支援那就死定了。



以幽浮的畫面、音效各方面來說都十分不錯，那種戰鬥中緊張的氣氛表現得十分扣人心弦，感覺在地面戰鬥時整個心都繃得緊緊的，直到完全解決敵人時才能鬆一口氣。尤其是走到一半突然從那個方向射出武器加上音效就算沒中彈也嚇一大跳，特別是敵人的AI作得不差，戰鬥一不小心就遭到暗算。幸好還有存檔來化解困境，當然可憐的異形就沒那麼幸運了，也終於可以殺到火星解決異形完成任務，拯救地球。哈哈……



群英會審　VER　2.0

Cow boy



科技文明的進步，增加人類思考上幻想的空間；姑且不論異形之存在與否，光是題材就夠吸引人，而設計者創造了一個對抗異形的環境讓玩家模擬，對防止老人癡呆是一不錯的方法。

Cyber

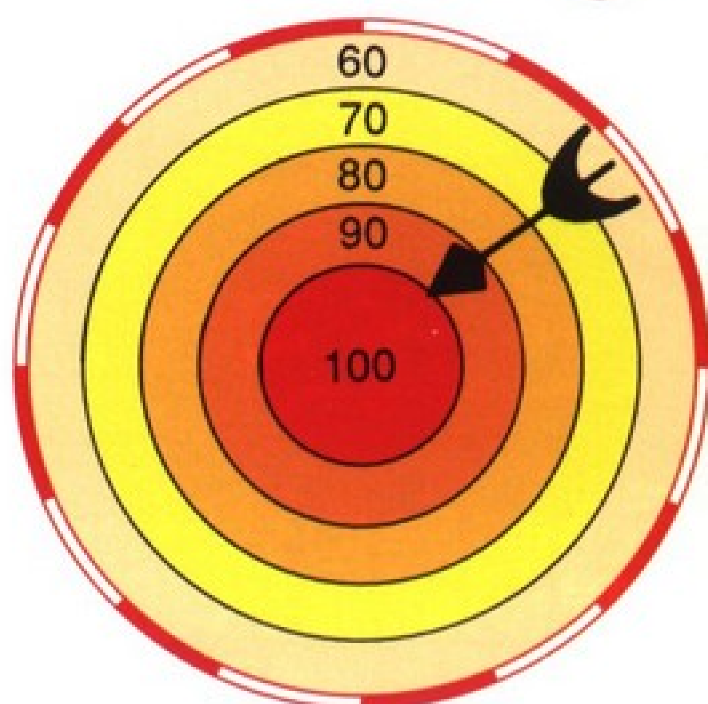


故事雖然落於俗套，但在圖形、音樂、戰鬥與對手AI方面均有不凡的表現。喜歡策略遊戲的玩家，一定得試試！

DRAGON



一個題材不算新穎的遊戲，但藉著完整的架構及豐富的遊戲內容，深深擄獲了眾多玩家的心。可說是相當值得一玩的好 GAME。







銀河艦隊

在”銀河艦隊“裏，你將有機會創建你理想中的宇宙、及精彩絕倫的戰役。此戰役需要的是完全眞實的謀略，而不是胡射亂轟的飛航行動，必須運用超高的智慧來取決於何處攻擊、如何戰鬥及派遣哪艘戰艦來完成艱鉅的任務



- 三個不同劇情的階段　激烈對戰、戰略搜尋及毀滅性的戰役，任君選擇攻擊您家鄉的侵略者。
- 可利用 Modom 或網路系統與您的朋友互相對抗甚至與您的朋友聯合共同力拼電腦。
- 可藉遊戲內設的音效檔案和鍵盤的設定輸入欲嘲罵對手的應對話語。
- 謹慎設置戰略移動步驟去阻止敵艦的冷血攻擊，但是，小心！戰爭的浪潮起伏，將推送您進入起死無回的最後關頭。







ARMADA

WING COMMANDER®



軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行





卡通快打

Pee是一隻開朗的貓，處理事情很沈著，當他集中所有的力氣時，就變成力大無窮的機械貓。Gity是一隻冒失的青蛙，雖常常找麻煩，但是給人一種不討厭的頑皮感覺，當他集中力氣時，會變成精力充沛的鐵青蛙。Barbly和Sammy叔叔是Pee和Gity的好朋友。某日，Barly和Sammy叔叔被魔王Herus綁架了，Pee與Gity為解救他們，於是就踏上和魔王打鬥的冒險之旅……









★ 精緻細膩的畫面，敵人個個都成為插上蠟蠋會到處走動令您垂涎三尺的小蛋糕、小餅乾……等，生動活潑的卡通人物造型，配上令人心曠神怡的音樂，使您更賞心悅目。

★ 遊戲的動作指令分為攻擊敵人、跳躍、及運用特殊物品三項，使用鍵盤即可容易上手，動作十分流暢。

★ 有數個極富卡通色彩的特殊關卡，難易度及進行速度的快慢，可由您的喜好來設定。



最聳動的題材＋最激越的戰情！

今年度最受矚目的中文戰略遊戲！

決戰 核爆38°線



南北韓、越南、阿拉伯・・・，這些地方的戰爭夾雜著野心陰謀、宗教衝突及多年積怨，一觸即發，一發就不可收拾！

如果您擔任正處於多事之秋的聯合國指揮官，您將如何粘平這一場場決定命運的戰爭？

●對於戰略遊戲好奇且頗有涉獵的您，可在遊戲中盡情施展戰略長才，在兵馬倥傯的歲月裏體會戰爭真諦！
●您支配一百多種陸軍單位和數十種空中武力，遊戲中陸空兩系統將配合當時當地的戰況互相運用，同時動作，突破一般戰略制式印象。
●劇情以多線式發展，讓玩者決定走向。地形共規劃了有二、三十種，包括平原、森林、道路、建築物、湖海水域等，不同部隊行進在不同地形上有不同效應及作戰方式。遊戲中並以六角戰棋及４５度兩種方式表現萬變的戰況。
●畫面採６４０×４８０　２５６色　Ｓｕｐｅｒ　ＶＧＡ之絕細模式，背景地圖以硬體平滑捲動，移動時沒有滯礙的感覺。
●戰鬥時的武器設定和策略計劃對戰情結果之影響很大，所以玩者必須根據此場戰役的地形及所面對的難題，決定調遣何種單位登場。
●數種坦克及飛機機型之圖形以３Ｄ造型表現，立體感十足。

DECISIVE WAR



軟體世界 智冠科技有限公司 製作發行

飛鷹騎士

歲末强勢鉅作　敬請密切注意!!









劇情取向式的角色扮演型戰略遊戲；
帶您馳騁在中古黑暗時代的歐陸；
您必須善用您的領導才能，統領各部族的軍隊；
對抗蠻族的入侵，驅逐叛亂勢力；
並探索自己的身世，建立一個屬於自己的王國。

- ⊙完整的角色升級、轉業系統：四大種族與近四十種職業變化組合。
- ⊙創新的部隊編成功能，可依照自己喜好編組超强部隊。
- ⊙超過四十種魔法系統，視覺效果震撼眩目，華麗攝人，保證使您大呼過癮！
- ⊙豐富的劇情，多重發展模式，讓您徹底溶入遊戲世界，眞正值回票價。
- ⊙各式商店販賣有各種强力武器、防具、道具，幫助您完成各項任務。
- ⊙320×200 256色模式的究極發揮，享受精緻美麗的遊戲畫面。
- ⊙RPG式的劇情，戰略遊戲的挑戰，一套遊戲兩種享受。

開發設計　鷹揚資訊　代理發行　精訊資訊





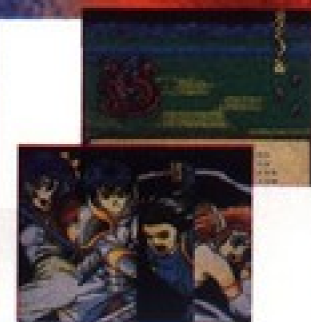
⊙ D026　賽車牌奕
⊙ 640X480 高解析畫面
⊙ 支援 AD-LIB、聲霸卡
⊙ 建議售價 $ 410 元





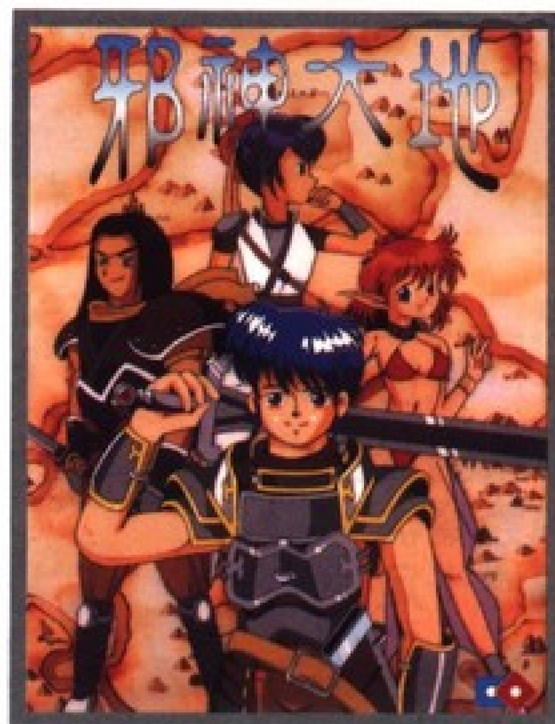
⊙ D021 戰略模擬
⊙ 支援 AD-LIB、CM-32
聲霸卡、
⊙ 建議售價 $ 460 元





320×400 特殊VGA模式!!
3D俯視捲動視野更寬廣!!

⊙ D028　角色扮演
⊙ 支援 AD-LIB、聲霸卡
⊙ 建議售價 $ 460 元





⊙ D019　醫事模擬
⊙ 支援 AD-LIB、聲霸卡
⊙ 建議售價 $ 460 元

國產第一個醫事模擬的遊戲，並且完全中文化。
瘋狂鮮事，貫穿全場，令您耳目一新!!





⊙ D017
角色扮演
⊙ 支援 聲霸卡
AD-LIB
CM-32
⊙ 建議售價
$ 450 元

限十八歲以上



⊙ D030
角色扮演
⊙ 支援 聲霸卡
AD-LIB
⊙ 建議售價
$ 490 元



華麗的大型角色扮演遊戲!

大　好　評　熱　賣　中



精訊資訊有限公司
台北縣三重市重新路五段609巷4號9F之8
TEL：(02)999-6883　FAX：(02)999-7061　BBS：(02)999-7065



美國軟體出版商協會（SPA）
年度最佳 動作類 遊戲 !!

專業語音合成氣氛緊繃，臨場感十足 !!

贈送完全攻略 !!

- ⊙ D020 動作射擊
- ⊙ 支援 AD-LIB、聲霸卡
- ⊙ 建議售價400元



史上最佳的 3D動作射擊遊戲 !!

支援 IPX規格網路系統，網路上可容許四人進行多人模式遊戲。

破除直角式 3D迷宮的新格局 !!

贈送精美完全攻略手冊 !!

- ⊙ D023 動作射擊
- ⊙ 支援 AD-LIB、聲霸卡
- ⊙ 建議售價540元



美少女夢工場II

多少的夢、
多少的未來、
這就是新的人生…

內容豐富，僅結局就有2000種以上的組合 !!

特別獻上百頁彩色的精美教養手冊值得收藏 !!

- ⊙ D027 少女育成
- ⊙ 支援 AD-LIB、聲霸卡 ROLAND
- ⊙ 建議售價700元

1991 年日本BHS大賞，年度最佳模擬類遊戲 !!

移植完全中文化 !!

第一個結合角色扮演、模擬和冒險遊戲特質的作品 !!

支援 ROLAND CM-32、AD-LIB

- ⊙ D007 少女育成
- ⊙ 建議售價 490元



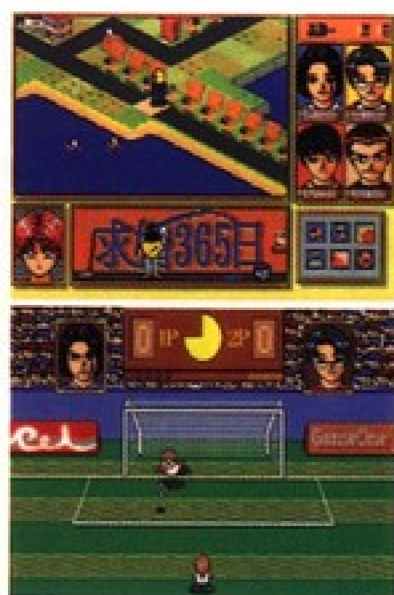


大　好　評　熱　賣　中



精訊資訊有限公司
台北縣三重市重新路五段609巷4號9F之8
TEL：(02)999-6883　FAX：(02)999-7061　BBS：(02)999-7065





640×480 高解析顯示，畫面細緻優美。

完全支援滑鼠操作，配合友善的介面，讓您輕鬆地進行遊戲。

可供四人同時進行遊戲，共享競爭樂趣!!

音樂悠揚，若您有MIDI將會一飽耳福。

⊙ D029 求婚策略
⊙ 支援 AD-LIB 聲霸卡 CM-32
⊙ 建議售價520元

高校魔影



粉碎敵人的邪惡陰謀!!
救救這些迷失的美少女吧!!




⊙ D033 戰略模擬
⊙ 支援 AD-LIB 聲霸卡
⊙ 建議售價490元



數位語音效果，臨場迫力十足，媲美大型遊戲機。

直覺式操控系統，能輕易地使用出各具特色的絕招。

十一位不同職業身份的角色，各有不同的特殊攻擊方式!!

⊙ D031 格鬥動作
⊙ 支援 AD-LIB 聲霸卡
⊙ 建議售價450元

徵 工作伙伴

1.企劃人員　a.文筆流暢，想像力豐富。
　b.須攜帶個人之企劃案一部。
　c.具一年以上電腦實務經驗。

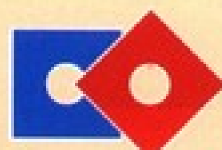
2.程式人員　a.熟 C & ASM 語言。
　b.有一年以上工作經驗者。
　c.具圖形處理經驗者尤佳。

3.美工人員　a.彩色 B4 作品至少三幅。
　b.具造型設計能力。
　c.對 卡通、漫畫、電玩 有相當興趣者。

歡迎對製作PC GAME有濃厚興趣者投入我們的行列。請準備履歷照，寄至本公司或來電洽詢亦可。

來信請寄至　台北縣三重市重新路五段609巷4號9F之8
研發部　徐先生 收

TEL：(02) 999-6883　FAX：(02) 999-7061



精訊資訊有限公司

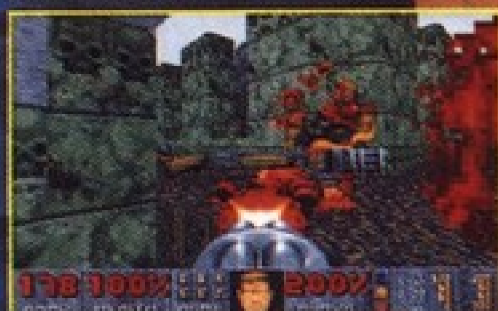
毀滅戰士²

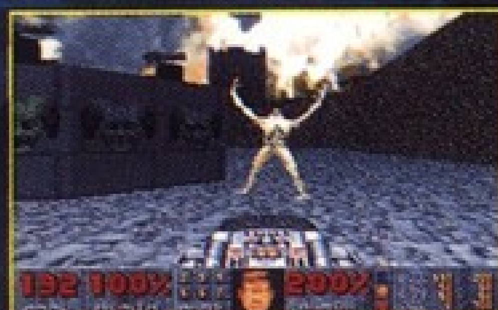
DOOM II™

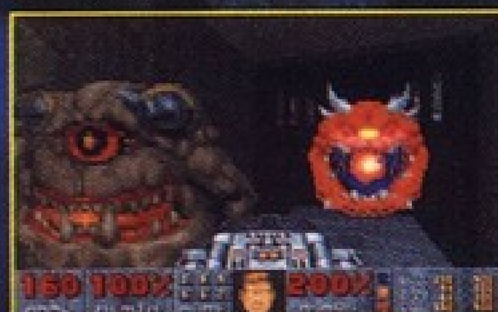
贈送精美T恤!!

分別發行 CD-ROM版 及
三吋半磁片版









異形們的歡唱 !!
地球淪為煉獄 !!

在電腦的娛樂軟體上，從來沒有一個遊戲具有像「毀滅戰士」般的震撼力，也沒有一個遊戲，能讓玩者以中止呼吸般的緊迫感，期待著這場戰鬥的續章。

請深深的吸口氣！毀滅戰士II：地球的煉獄就在這裡！準備帶給您另一場難望的惡夢。

在這次的戰鬥中，您將會和整個煉獄中的敵人交手。它們以更強力、更龐大、更可怕的面貌，加上更可怕的武器等待著您的光臨。整個煉獄也以全新的場景，複雜的機關，詭變的佈局向您的智慧和勇氣挑戰！

如果您曾經玩過毀滅戰士，準備接受事關地球存亡的挑戰；如果您沒玩過毀滅戰士，那我們只能（以尊敬的口氣）說：「下地獄吧！」


精訊資訊 代理發行



GT Interactive Software

鐵定十月火爆上市 經典大作 千萬不能錯過 !!



『毀滅戰士』第一代之完全攻略現已出版，附於遊戲套裝中贈送，讓您一次玩個痛快!!
寄回回函之愛用者，近期內可收到此攻略手冊與更新版本磁片。

新視覺・新觀念・新手法・新創意的休閒資訊媒體

後現實主義抬頭

後現實主義抬頭，若以英文字面來解釋，它是由 Post-Realism Title 義音直譯成中文的一個新名詞，其意謂著多媒體世界光碟雜誌是一份全新表現，介於傳統雜誌及光碟軟體的一個新產物；若以中文字面來解釋，那它則意謂著一種雜誌新閱讀意式的抬頭，因爲，自古以來，我們都擺脫不了平面的閱讀方式，而多媒體世界光碟雜誌的出現，不但改變了新新人類的閱讀方式，亦以環保爲指標，使得傳統雜誌逐漸改變成接近無紙的新新雜誌。

多媒體世界光碟雜誌，是國人自行開發的第一套多媒體光碟雜誌，也是國內第一本加入語音、音樂音效報導的多媒體雜誌，我們完全以光碟抬頭創新編輯手法表現製作設計，讓您在優美的音樂下，享受８，８００秒以上的多媒體休閒資訊洗禮，讓閱讀雜誌成爲一種樂趣。

第五期　強勢推薦超值保證
未來終結者2光碟版試玩
NOVASTROM 光碟版試玩
One Must Fall 站上超強格鬥共享
新超級運動員互關試玩



精彩內容

多媒體衛視台

以傳統印刷無法傳遞動態影音訊息及互動性；給你：動態教學、編輯軟體介紹、產業新聞導、最新廣告動態…等專欄。

後現實派動畫完全攻略

採光碟 TITLE 編輯手法改變傳統無法表達的新視覺享受，配上原遊戲背景音樂，在「文教」不如「身教」下，快速領略過關技巧，雙重享受遊戲的樂趣，本專欄製作手法領先國內外各光碟雜誌，玩家必看。

PostRealism Title

後現實主義抬頭，若以英文字面來解釋，它是由 Post-Realism Title 義音直譯成中文的一個新名詞，其意謂著多媒體世界光碟雜誌是一份全新表現，介於傳統雜誌及光碟軟體的一個新產物；若以中文字面來解釋，那它則意謂著一種雜誌新閱讀意式的抬頭，因爲，自古以來，我們都擺脫不了平面的閱讀方式，而多媒體世界光碟雜誌的出現，不但改變了新新人類的閱讀方式，亦以環保爲指標，使得傳統雜誌逐漸改變成接近無紙的新新雜誌。

多媒體世界光碟雜誌，是國人自行開發的第一套多媒體光碟雜誌，也是國內第一本加入語音、音樂音效報導的多媒體雜誌，我們完全以光碟抬頭創新編輯手法表現製作設計，讓您在優美的音樂下，享受８，８００秒以上的多媒體休閒資訊洗禮，讓閱讀雜誌成爲一種樂趣。


'94年12月5日
資訊月低盤殺出
INTER
TERACTIVE MO
UNDER A
Killing
Moon
ACCESS
SOFTWARE INCORPORATED
STARRING BRIAN KEITH, MARGOT KIDDER, & RUSSELL MEANS



智冠科技有限公司

這不是選舉利多

你真的只要花＄？？？就可以買到

電腦遊戲史上最大最好的互動式光碟遊戲

殺人月

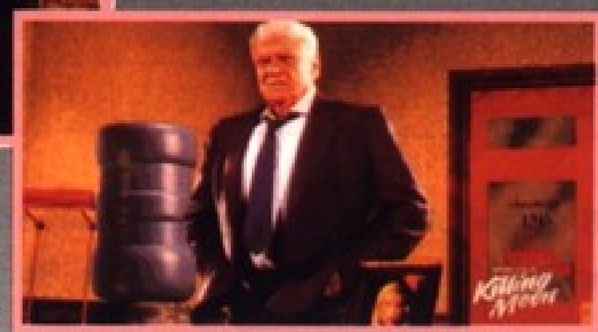
4張光碟片

◎人性化互動式簡易操作介面
◎高傳眞16bit 22Khz原曲重現
◎創新線上遊戲提示功能
◎好萊塢巨星擔綱眞人演出
◎全程3D人物場景瘋狂表現
◎全面語音、文字訊息同步表達

基本硬體配備：
MS DOS, 光碟機 ,IBM 386DX25 以上機種，
SVGA/VESA 顯示卡，硬碟 2M 空間，
4MB RAM 記憶體，滑鼠，音效卡



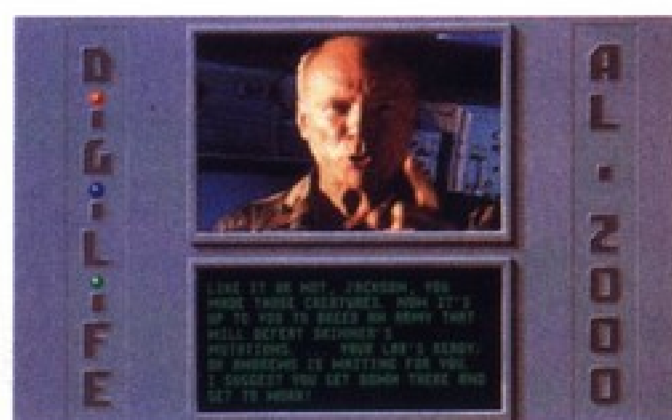




當基因工程學家

心生歹念時...

你是一個優秀的科學家，正滿懷心喜地設計製造出一些 Theroids-large 溫順的動物，使其成爲價廉、高效率的時物來源，以解決世界性的飢荒問題。但是，情況似乎有點不對．．．你的一位研究助理帶著基因樣本離奇的失蹤了，無法控制的動物引起了一陣暴動，蟠踞了南太平洋的一連串島嶼。軍方ㄧ口咬定要你必須負責。現在，你必須要製造一些忠於你的「殺手」，然後，策略性地放置在各處用以對抗迅速漫延開的殘暴侵略；或者，就等著世界毀滅-----當然，政府也不可能再補助你了！！！決定策略、安排戰術以及命令古怪的生物去攻擊那些毫無憐憫之心的禍害，完全由你自行決定。早知如此，當初你如果培植的是一些巨大疏菜就好了．．



軍方說你必須負全責，但是．．．



Digilife Al-2000：世界上最先進的人工生命科技實驗室



在超過 20 個的島嶼上，策略性地安置你的部隊



無情殘酷的戰爭

不是在你的染色培養皿中打開

而是奪回 24 個失陷的島嶼

非自然選擇

即將上市

適　用：IBM PC AT 或相容機種，建議使用 386SX 16 MHz 或以上機種	
記憶體：傳統記憶體需餘 570k （ 330k ～ 1150k EMS ）	
顯　示：VGA／MCGA 256 色顯示系統	
系　統：DOS 3.3 或以上版本	
片　裝：3.5" 1.44MB 磁片，7 片裝，需 15MB 硬碟空間	
操　作：滑鼠	音效卡：聲霸卡或其相容音效卡

MAXIS

電腦休閒世界

智冠科技有限公司

九月號強檔
妖魔道完全攻略
熱烈強購中

我們提倡
人性基本編輯理念
電腦遊戲世界提倡
人性基本閱讀理念

也許你不曾聽過人性基本編輯理念或人性基本閱讀理念，那是我們電腦遊戲世界中文版花了三年多的時間，同時以編輯及讀者的身份交替扮演衍生而出，我們認為，一本具社會機能的雜誌，不單只是主導讀者閱讀欣賞文章，甚而提供讀者文章閱讀的選擇；所以我們將〞以有限、彈性的雜誌版面頁數，提供讀者最多文章選擇〞稱之為人性基本編輯、閱讀理念，我們期望我們的理念能讓讀者所認同。

在電腦遊戲世界中文版中，您不但找到完全屬於您電腦系統的休閒軟體報導，更可以不費吹灰之力，欣賞到國內外名休閒軟體玩家以人性化的文筆，為您撰寫國內外休閒軟體之新GAME速報、新GAME掃描、遊戲評論、CD世界、東洋DOS V、東洋MS視窗、東洋新聞台、麥金塔專欄等文章，除了讓您即時掌握國內外市場的動脈外，更提供您作為購買各類遊戲的指南，保證您的花費達到最高經濟效益。

搶手的封面故事、β測試、設計師專欄、論壇、產業巡禮、INTERNET專欄、四格攪笑漫畫，則帶領您進入遊戲的另一個殿堂，讓您從了解產業到晉昇為產業的一份子。附册--電腦遊戲攻略雜誌提供您比其他雜誌更快速的第一手完全攻略、遊戲策略、遊戲密技、密宗信箱等專欄文章，更是您玩遊戲不可或缺的救命仙丹；這一切超強的文章內容，都刊載在每月月初出版的電腦遊戲世界中文版中，是您當月的精神糧食。



集
感性・知性・人性・實用
電腦遊戲世界中文版
每月一日出書
逾期不候

亞洲套裝軟體系列

數學奇兵

電腦動畫 趣味教學

適用對向：國中學生

趣味練習
生動活潑

配合動畫
音效教學

演算詳解
實例說明

內容特色：

1. 符合教育部最新數學教材編製。
2. 配合活潑動畫和音效，可引發學生的學習動機。
3. 重點性課程安排，可熟悉教材精義。
4. 本系統著重於教學與演算過程，非一般題庫軟體所能相比。
5. 提供詳細解題方法、步驟，教育正確的學習概念與原理。
6. 以遊戲方式配合逗趣的學習情境作答練習，使學習者不再枯燥乏味。
7. 重點教學配合圖形的表達更彰顯其特質，以達到靈活運用教材之學習方式。
8. 提供圖像化操作環境，按鍵簡便易懂。
9. 可列印完整題庫與重要公式供隨時參閱。

產品功能：

一、趣味隨堂練習
二、隨機測驗題庫
三、重要公式集錦
四、實例說明參考
五、進階模擬試題
六、學習狀況評分
七、應用問題作答
八、鍵盤指法練習
九、笑話趣味短篇
十、解題要領技巧

國中數學系列6套
每套定價980元





研發設計：鶴見有限公司
製作發行：亞資科技股份有限公司
代理行銷：智冠科技有限公司

服務專線：(02)375-2826
維修專線：(07)384-8088轉228、213
地　　址：高市三民區民壯路53號
訂貨專線：(07)384-8088轉250、251
(04)311-8774
(02)788-9188

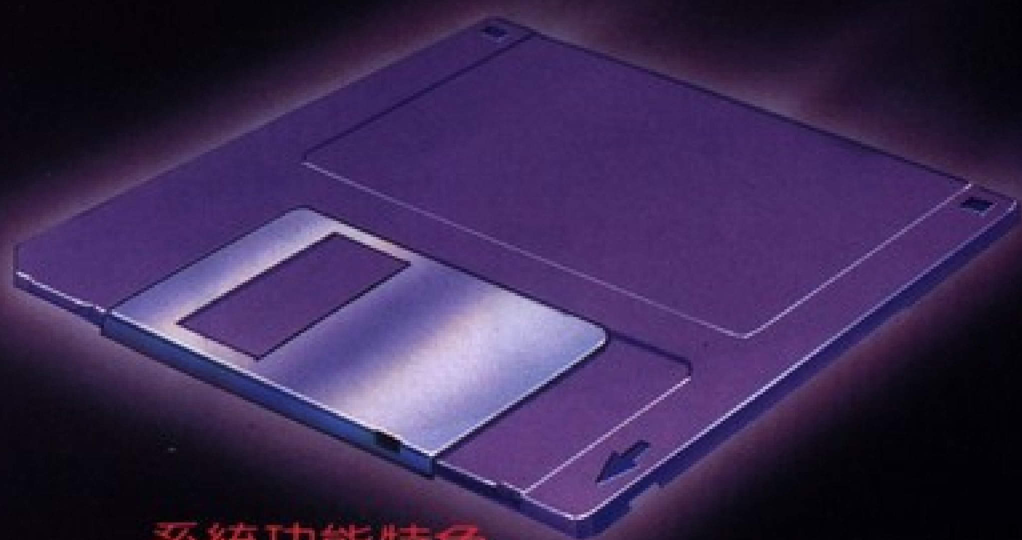
檔案呼叫器

程式與檔案選項管理系統

適用對象——電腦使用者皆適合

- 時常爲了要執行各種軟體時忘了操作指令？
- 您有常找不到文件檔的困擾？
- 或是重要資料程式沒有保障？
- 還是遇到中英文軟體要切換的麻煩？

『檔案呼叫器』
可以提供一個完整又快快查詢的中文化
〝程式選單〞或〝檔案選單〞系統管理
並且有〝多重等級的設定〞
來適度開放使用權限
不需要鍵入繁瑣的指令，
隨時都能靈活的呼叫程式與檔案功能
執行中英文軟體時可自動〝切換中英文模式〞



系統功能特色

1. 不需鍵入繁雜指令
2. 中文化文件檔管理
3. 自動產生路徑建立檔案
4. 自動連結文書編輯軟體
5. 靈活切換程式與檔案功能
6. 自動切換中英文模式
7. 不佔記憶體空間
8. 具備自我偵測病毒的功能
9. 多人網路操作環境
10. 不限筆數的程式與檔案選項
11. 多重使用等級設定
12. 螢幕保護功能
13. 環境設定

定價：499元



製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址：高雄市三民區民壯路53號
服務專線：(07)783-6010、(06)282-0888
維修專線：(07)384-8088轉228、229
傳　　真：(07)385-3423



代理發行：智冠科技有限公司
地　　址：高雄市三民區民壯路63號
訂貨專線：(07)384-8088轉250、251
(04)311-8774
(02)788-9188

購買方法：
1. 請就近向軟體世界專櫃經銷點購買
2. 可利用劃撥帳號41081300、
劃撥帳戶亞資科技股份有限公司

什麼是人？該以什麼來定義人呢？

網路奇兵

在二十一世紀的新科學裏，這些問題將會陸續被提出。但，我們的世界已經準備好答案了嗎？——向遺傳基因之異變挑戰，投入不可思議的異象空間，偷遍所有落入歹徒手中的軟體和資料，擔任人類最後一位救贖者！



你的神經系統已慘遭改造，你該何去何從？

你將以異於常人的神經介面及第一人稱視角，進入經由電腦網路主線的超現實3D電子空間，遭受無情的追蹤奪命，在短短的數分鐘內和謀殺者、電子障礙、機械人鬥智搏命，並揮舞隨手拾來的"武器"，保住小命。

面對眼前的多功能顯示幕，你要做些什麼？

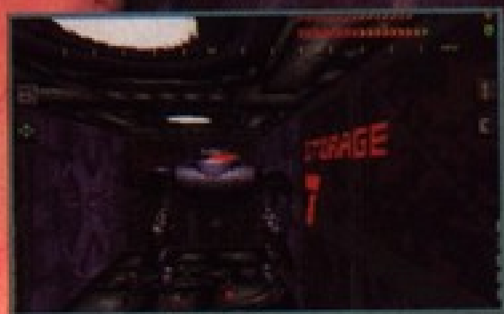
可切換正常視野和全螢幕模式的雙重選擇之下，你可透過自己的眼，從事任務；也可在全螢幕的視角中遍觀這迷離幻境。另外可利用多功能顯示幕(MFDs)為武器填充彈藥、使用傷藥、將硬體配件開啓和關閉、觀看地圖及閱讀電子文件等動作。

在大量移動迅速的無倫常攻擊潮之下，如何存活？

用任何角度向上向下看、傾斜、蹲下、攀爬、俯臥和跳躍……，各式靈活動作，助你在千鈞一髮之際，遇謎解謎，遇敵殺敵，逃過生死一線天。







ORIGIN

SYSTEM SHOCK™



軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行



HP DJ 彩色墨水匣彩繪人生活動辦法

爲見識您的精彩創意作品，HP特別爲您舉辦「彩繪人生繪圖大賽」每月將由專家擔任評審選出當月優勝作品，請針對每月主題儘情發揮並把握截稿時間寄出，祝您獲選！

活動日期：83/12/1～84/2/28
收件停止日期：83/12/31,84/1/31,84/2/28
投件時，請繳交：作品列印樣本三張／作品列印磁片一片
（每人每月限投一件作品）
評分標準：＊使用HP彩色噴墨印表機印出
＊創意　＊色彩　＊符合當月主題
各月主題：＊83年12月聖誕快樂　＊84年1月恭賀新禧
＊84年2月浪漫情人節
每月獎項名額：
頭獎（月冠軍）一名：澳洲來回機票一張或HP LJ 4P雷射印表機一部
貳獎（月亞軍）一名：印尼巴里島來回機票一張或HP LJ 4L雷射印表機一部
參獎（月季軍）一名：泰國普吉島來回機票一張或HP DJ 560C彩色噴墨印表機一部
佳作（每月五名）：雜誌一年份參加者皆可獲贈精美紀念品乙份
報名方式：請將您的大作及報名表郵寄〝英特飛思國際有限公司台北市忠孝東路3段217巷7弄17號2F徐小姐收〞
活動詳細辦法請電洽 02-775-1756徐小姐

請速添購HP原廠彩色墨水匣，爲平淡的日子，增添些許驚喜！



謹防買到仿冒品 購買時，
請認明這個標誌才是HP正廠耗材
全省各大電腦週邊經銷商均售

買HP DeskJet原廠彩色墨水匣，送價值NT$1,600元的Paintbrush完整版繪圖軟體
（名額有限，請搶先一步購買）

更有權利參加每月〝彩繪人生活動〞贏得澳洲機票或HP LaserJet 4P

爲答謝您的愛用，凡於下列期間內指名購買HP原廠墨水匣可免費獲贈PaintBrush完整版軟體乙份
軟體贈送辦法：
活動日期：83年11月1日至84年2月28日止
參加辦法：請將貼有〝HP原廠墨水匣認証標籤〞的彩色墨水匣包裝盒，（如圖上所示）寄回〝英特飛思國際有限公司〞台北市忠孝東路3段217巷7弄17號2F之1徐小姐收



我們將爲您寄上Paintbrush軟體一套及〝彩繪人生活動報名表〞凡盒上未貼有〝HP原廠墨水匣標誌〞者恕不受理。

24小時語音諮詢服務專線：080-212-454

HP惠普科技股份有限公司
台北市復興北路337號惠普大樓8樓



HP原廠耗材諮詢服務專線：
惠榮資訊(02)7179608　精技(02)5452095-6　冠東(02)7888177

SPACE WAR SIMULATION

銀河英雄伝説 III SP







系統需求

- IBM PC 286以上及相容機種，建議使用386 SX-16以上機種
- 2MB RAM & EMS 驅動程式
- 硬碟及1.2M軟碟
- DOS 5.0以上作業系統
- VGA顯示系統
- 滑鼠
- 支援Sound Blaster & Pro/MT-32/CM-32/LAPC-1 等音效卡或音源器

美麗的銀河，正在燃燒中！

究竟在何處才能找到沒有被戰火波及的星系？到底在何時才會見到銀河系出現和平的曙光？宇宙曆796年由高登巴姆王朝所支配的銀河帝國與反對專制政治的自由行星同盟，在廣大的宇宙中展開永無休止的戰爭。以32個星系所組成浩瀚無邊的銀河作爲舞臺，以各種戰術、戰略進行變化多端的戰爭。

遠遠超過您所想像的「銀河英雄傳說ⅢSP」，是一部引導您進入銀英傳的世界中，以發揮高超的手腕統一宇宙爲最高目的的遊戲。
勝利的榮耀究竟會落在誰的身上？是「常勝的天才」萊因哈特？還是「不敗的魔術師」楊威利？
請您盡情地拓展自己的野心，讓銀河持續不斷的燃燒吧！

BOTHTEC®

12月全球同步上市
中文版代理發行・生產製造
微波軟體

中和郵政1-408號信箱 TEL:886-2-3695077 FAX:3695177
香港代理 CompuMark Software(H.K.) Co. Tel:852-3863864

DRAGON KNIGHT III

熱情十月強力發售



獨一無二！
中英文版
魅力大放送
磁片版亦將上市
請密切注意！

勇者！
歡迎來到
惡魔與美少女
的國度中！

龍騎士 III







台港星馬獨家代理發行・生產製造

微波軟體 TEL:(02)3695077 FAX:(02)3695177

MEGA TECH

香港地區經銷商 CompuMark Software (H.K.) Ltd. Tel:3864865 Fax:7259961

SOUND MEDIA

Superstar™

SOUND SYSTEM

超值ALL in ONE 神霸卡

電腦舞台上，你不能錯過的一場完美音樂演出



16 BIT PCM WAVE TABLE超強功能版

主流 ALL IN ONE

1. 遊戲音樂(GAME MUSIC)主流的發展由 AdLib 到 Sound Blaster皆爲FM合成音色，而今PCM WAVE TABLE音源已成新主流，其中又以 GENERAL MIDI和MT-32最受歡迎。
2. 語音(VOICE)主流的發展則由 8 位元Sound Blaster起源，到16位元由微軟推出的視窗語音系統（WINDOWS SOUND SYSTEM)，IC編號爲AD1848。Super Star 硬體設計同時支援上列 8 位元及16位語音系統。
3. MIDI介面主流以市場佔有率較多的MPU-401 UART爲主Super Star硬體設計即支援此一規格，在DOS或WINDOWS系統下皆可掛載此項功能。
4. 光碟機(CD-ROM)主流由市場分佈觀之，PANASONIC、MITSUMI和SONY三家廠牌的量較多。Super Star 硬體設計同時有上列三種廠牌的控制介面，也同時有三種廠牌不一樣的音訊連接座。

功能 ALL IN ONE

Super Star有前兩項諸多功能外，也考慮到使用者的方便性和發展性，加入下列功能

1. 音量控制旋鈕，如此軟體和硬體皆可控制音量。
2. MIC IN、LINE IN、CD-IN和PC SPK IN四個音源輸入埠，可同時供單音和立體音多工應用。
3. LINE OUT和AUDIO OUT可接高級音響、廣播系統、一般喇叭或耳機。
4. 輔助輸入、輸出訊號連接座，提供多媒體電腦（MPC)機殼內部連接功能，如此電腦的前後兩端皆可接麥克風、喇叭或耳機，非常方便。
5. 內建MIDI和搖桿分立介面，並附排線接座及 MIDI梅花連接線，可同時接搖桿和MIDI鍵盤樂器，無論您要玩GAME或MIDI皆很方便。
6. 內建各系統(Sound Blaster、WINDOWS SOUND SYSTEM、PCM WAVE TABLE 和光碟機介面）隔離設定功能(ENABLE或DISABLE），共計有16種組合合狀態（2 的 4 次方）。
7. Super Star 不僅提供休閒、娛樂、教育、音樂欣賞、多媒體編輯、展示等諸多功能，也提供您音樂創作的廣大空間，使您更容易瞭解音樂，進而創作您美麗的樂章，提昇您文化和精神生活。

系統 ALL IN ONE

1. AdLib音效系統
2. Sound Blaster語音系統(IRQ7＋I/O 220h＋DMA1）
3. 視窗語音系統(WSS) (IRQ11＋I/O 530h＋DMA0）
4. PCM WAVE TABLE音源系統(IRQ2/5＋I/O 330h/320h)
5. 光碟機(CD-ROM)音訊和控制介面(I/O 340h＋DMA3)
6. MPU-401 UART MIDI介面(DOS和WINDOWS 系統下皆可掛載執行
7. 搖桿傳輸控制介面
8. 數位自動偵測系統
9. 數位控制類比混音系統（左、右聲道各8音路，DOS和WINDOWS系統下皆有驅動程式供操控）
10. 數位類比接控制系統（可同時執行錄音、混音、監聽、放音和廣播的功能）

Super Star硬體設計已包括上列諸系統。

軟體 ALL IN ONE

DOS應用軟體

1. Super Star音效管理程式(USM、EXE) — 包括六種檔案型式.VOX、.MUC、.WAV、.VOC、.CMF和.MID的展示介紹。它提供展示、播放、錄音、新增、刪除和公用程式等諸多功能。有滑鼠操作法和快速鍵操作法。
2. Super Star聲音編輯程式(VED.EXE)—包括四種基本編輯動作，如分割(Cut)、挿入(Insert)、刪除(Delete)和附加(Append)。並可放置記號(Marker)和錄製檔案。
3. Super Star音樂演奏機(MP.EXE) — 是一個長駐式的背景演奏機，程式長度只佔十餘KB。有外部命令操作法和快速鍵操作法。
4. 混音器控制程式(MIXER.EXE)—是一個控制左、右聲道各八音路的開啓、關閉或增益大小的程式，解析度最高達64階層。
5. MIDI音源應用命令—GM32V設定GM音色、MT 32設定MT-32音色、MDPLAY演奏一個MIDI音樂檔、DEMO可同時播放多種聲音檔如FM、SB、WSS和GM

WINDOWS應用軟體

1. Recording Session（雅音樂集）—是一個功能強大的五線譜編曲軟體，用於樂曲錄製(Record)、演奏(Play)及編輯(Edit)。其中有增、刪、剪和貼音符的功能。也有MIDI IN、MIDI OUT和MIDI THRU 等功能。
2. Music Mentor（電腦樂師）—介紹六個基本的音樂要素，旋律(melody)、節奏(rhythm)、和聲(harmony)、音色(timbre)、結構(texture)和曲式(forms)，和五個音樂時期音樂史，您可隨時查詢比較各時期音樂的風格、曲式、技法及其發展的背景。
3. Nkey 2—是一個使標準電腦鍵盤便能彈奏樂器音樂的軟體，它能讓您的電腦鍵盤變成一個智慧型的音樂鍵盤，可同時發出多個音符聲音，另還有諸多功能。
4. Super JAM!Jr.—是一個初學新手和專業行家皆易上手的音樂程式，甚至您從來沒有演奏過樂器或做過歌曲，它能協助您完成各種曲風的歌曲。
5. 20－20—是一個數位化錄放音機的軟體系統，具備一般類比錄放音機的所有功能，並有視窗聲音波形(waveform)編輯系統和位置指示器。
6. 混音器控制程式—是一個視窗混音控制器，可控制左、右聲道各八音路的開、閉或增益大小的程式。

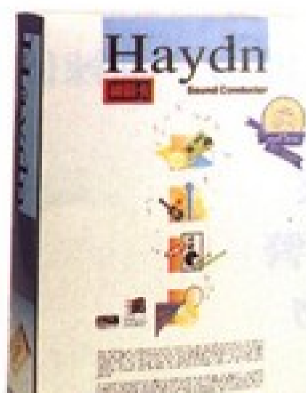
Super Star發展程式介面函數大全 (Development Kit)

它能讓您確實發揮Super Star的所有功能，這一系列工具包含了常駐驅動程式(TSR Driver)及C語言的函式庫，您可載入TSR Driver (GM32V)並呼叫其中功能，也可將函式庫連結(Link)到程式內來控制音效卡。您可用它來發展遊戲軟體、多媒體展示程式、音樂教學軟體或協助專題的研究。

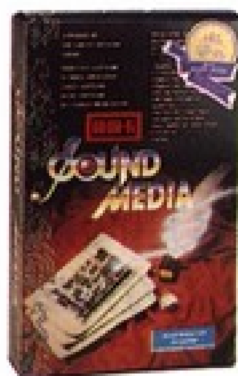
中華民國資訊月台北世貿D301-305, D202-206
中華民國資訊月台中世貿展四館41、42
歡迎到場試聽和指導



神霸卡 SUPER STAR



神霸卡 Haydn



神霸卡 2.0



神霸卡 GAME STAR



微體科技股份有限公司
金體科技股份有限公司

總公司：台北市忠孝東路七段587號
TEL：(02)651-0656 FAX：(02)788-4438
高雄辦事處：鳳山市中山西路299巷2弄9號
TEL：(07)745-6212 FAX：(07)742-4867

異星突擊



新類型
新玩法

融合 RPG AVG SLG

★遊戲採用 320X 200 256 色解析度，菱形斜角視圖
★各項素質包括領導值、生命力、經驗值、反應力、肉搏力、訓練值以及醫學知識
★漸進式升級，玩家練功不必苦苦等候升級門檻的到來
★十餘種 3D 製作的機械裝甲，多種亦敵亦友的機器巡警
★十八個關卡，六種型態、特性、雌雄異體的外星生物

旭光資訊股份有限公司 台北市和平東路一段177之4號2樓 電話：(02)9142497 傳真：(02)9142505

蕩寇雄師

1. 華麗細膩的３Ｄ動畫和一佰多位擬真人像演出。
2. 戰略與戰術運用並重的遊戲環境。
3. 綜合的升級，寶物特質，並因時間變動結合突發劇情，增加遊戲性。







※擴大開發陣容，徵音樂、美工人才。

旭光資訊股份有限公司　新店市力行路14巷8號2樓
TEL:9142497　FAX:9142505

七彩絢目的光碟世界



Return to RingWorld









本銀河的核心在29世紀時發生了大爆炸，由此所引發的輻射震波正在逐漸向外傳送開來。輻射波所及之處，將沒有任何生物可倖免於難。但由於銀河系之大，因此對於住在已知世界中的各星球人而言，逃命的準備時間大概還剩……嗯……剩 200 世紀。哇塞！ 200 世紀耶！這對人類來說，根本不當一回事兒。（此事留待子子孫孫自行傷腦筋去吧！）

可是對於天生長命卻又膽小的〞帕皮提爾〞（ Puppeteer ，意思爲操縱傀儡者）星球人而言，這可是件非同小可的災難預報。更何況他們尚未掌握超空間和超光速飛行的要訣。於是只好攜家帶眷逃亡去也！無奈屋漏偏逢連夜雨，在他們全體航向麥哲倫星雲的途中， Kzin星球的最高領導人決定派遣〞毀滅號〞太空戰艦執行屠殺帕皮提爾人的恐怖任務，起因是帕皮提爾人曾在地球人與Kzin人的戰爭中祕密地協助過地球人。

幸好這次的行動被三個太空英雄及時阻止，因而免除了帕皮提爾人滅種的噩運。這三位英雄分別是地球人 Quinn，Miranda 和一個具正義感的 Kzin 人 Seeker 。這三人駕駛著



Lance of Truth太空船，利用從 RingWorld 取得的反物質機將〞毀滅號〞炸毀，本來這種英勇的行爲足爲萬民所歌頌，沒想到非但他們沒得到絲毫感激，反被指責爲罪犯、小偷，眞是好心沒好報！想必這其中必有陰謀家在搬弄是非、顚倒黑白，進而從中獲利。

本遊戲的目的即在於幫助這三位英雄重回 RingWorld 找尋証據洗刷冤屈，還他們一個清白。遊戲的進行需要適時地替換擔任三個角色之一才能完成。雖然如此，但仍以 Quinn 和 Seeker 所佔的戲份佔大部份。

除了遊戲一開始是以 Quinn 在太空船內各船艙探險爲場景外。其後的場景可說是由各式各樣的迷宮所組成的。例如在 RingWorld 的太空船停泊平台，冰山居民所住的城市，充滿僵屍的地下立體迷宮，以及位於建築物內通氣管路所構成的迷宮。就連遊戲的最後也不免來一個駕駛飛機穿越水管的迷宮。因此玩本遊戲之前，可別忘先準備一些方格紙。

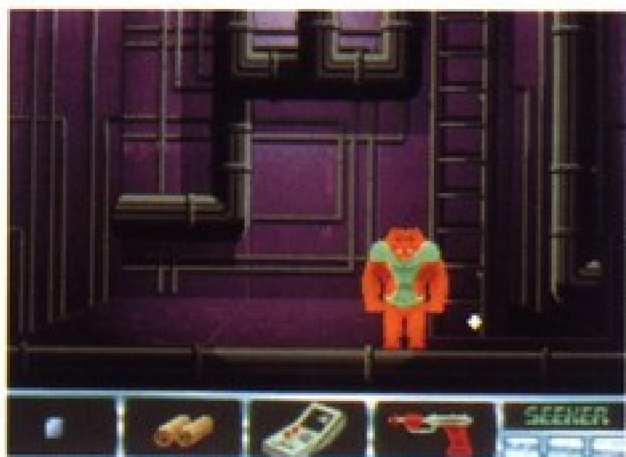
既是光碟版的遊戲，不用說當然是全程語音了。而且在遊戲進行中，還可隨時調整語音與音效各別的音量比例和大小。不過老實說，相信許多人和筆者有同感：那就是在英文版的冒險遊戲中，吾人較在意的並不是語音做得如何，而是有無附帶 text 的功能。很高興在此向大家一提的是，在 Re-

七彩絢目的光碟世界 / 林旭中





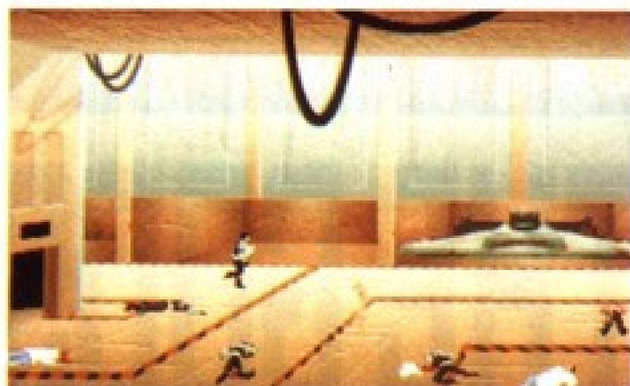




turn to RingWorld 中，不僅 text 可隨意開啓或關閉，還會等待按鍵才換句。因此就說話的連貫性而言雖會大打折扣，然而就遊戲者而言，卻較有充裕的時間來看清所有的文字。這對英文聽力較弱的人來說，不啻爲一項佳音。

遊戲中物品的安排，還算恰當。物品不會藏在很難找到的地方，也不會取用過多或取之而毫無用處，更不致於誤用。因此遊戲者很容易就能辨別是否做對了一個步驟。

本遊戲的另一項特色是：在 Lance of Truth 太空船的電腦裏提供了二項娛樂，你只需到各艙房中的終端機前，選擇 ENTERTAINMENT 後，即可再選擇以下二者：一是播放古典名曲，你可以選擇欣賞莫札特、巴哈、柴可夫斯基或貝多芬



的名曲一首。只可惜聽到的仍是電腦合成樂而非眞正的管弦樂。另一項娛樂是與電腦玩一種名爲OUTPOST ALPHA 的牌藝遊戲。在這個子遊戲裏，每個對手競相建造自己的太空站，最先完成所有 8 個太空站的獲勝。這個有趣的小遊戲規則雖簡單，可是影響勝負的變因卻不少，因此值得一玩再玩。

此外，Lance of Truth 太空船上的電腦内儲存不少與遊戲有關的資訊，有興趣者不妨好好查閱一番。終端機還會逐字唸出螢幕上的每一字。當然，使用的是科幻片中常可聽到的機器模擬人聲，冰冷聲中帶著酷味。

據聞 RingWorld 的半徑大約相當於地球繞太陽的公轉半徑，而其寬度更是地球半徑的數百倍（不信你可以令 Quinn 使用太空船艦橋上的設備掃瞄看看！）。如此巨大浩瀚的人造物，與一艘星際太空船的大小比例簡直難以想像。而這二者又必需同時在 320 × 200 的畫面上表現出來，似乎不是一件容易的事，也難怪筆者始終難以得到整個 Ring World 的滿意畫面。在動畫上，過場畫面幾乎都是太空船飛來飛去的情形，沒什麼特別的。倒是遊戲的最後一幅畫面給人置身世外桃源的感覺。

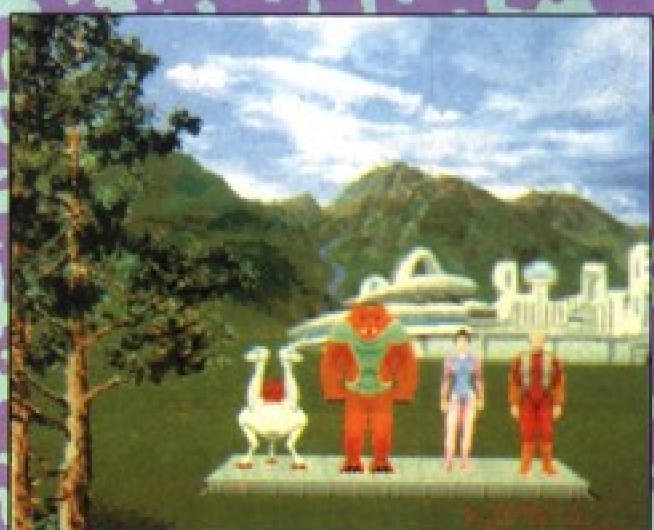
Return to RingWorld 對硬碟的容量需求不高，只需 2MB 即可。而且與 DOS 6.2 的 DoubleSpace 以及 Stacker 3.0 版以上相容。而光碟機也只需要 150KB/sec 的單倍速即可。然而音效卡則要求至少聲霸卡以上。

如果你喜歡以太空探險爲題材的故事，又喜歡向你自己的智慧挑戰的話，筆者在此邀你同往 RingWorld 一遊吧！







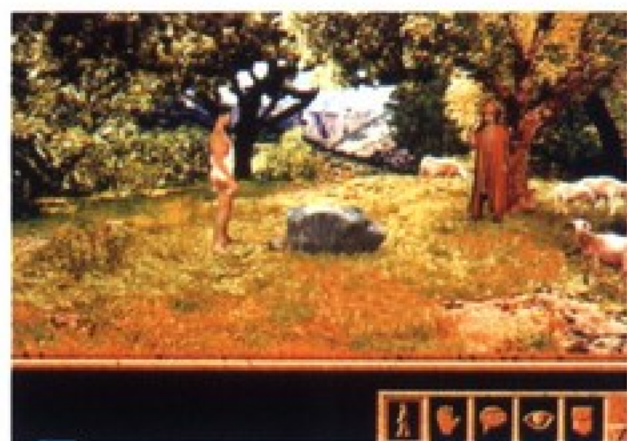


/ 俞伯翰

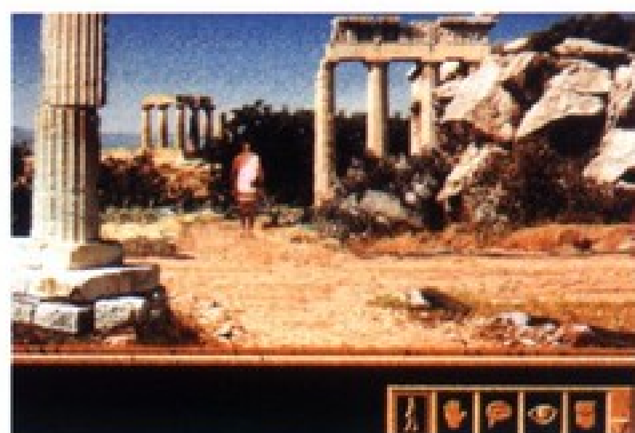
WRATH OF THE GODS



希臘的神話故事相信大部份的人多少都有讀過一兩篇，而神話故事中的一些英雄或人物也成了滿天星斗的命名依據。對於神話中各個英雄的事蹟，就算沒讀過也略有所聞。**WRATH OF THE GODS** 就是依據這些神話故事結合（湊合？）而成的冒險遊戲。故事的開始主要在一位公主生下了一位背負著不好的命運的嬰兒，使得國王下令將嬰兒丟棄於野外，後來被半人馬所撿拾到，並且把嬰兒養育成人。這個孩子便開始邁上他的英雄之路。

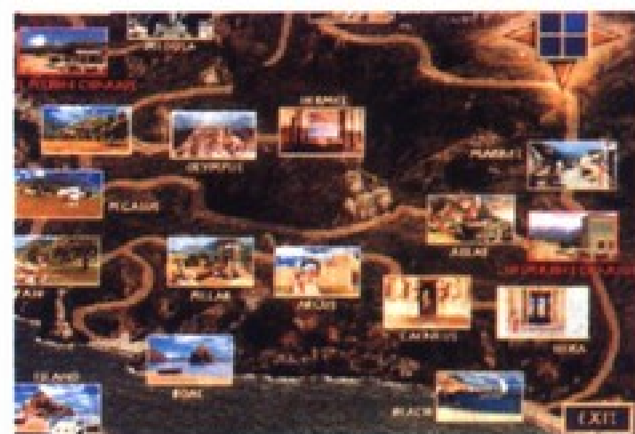


玩家們所扮演的就是這位未來的英雄，英雄必須走遍地圖上的每個角落，除去各個在希臘神話中曾出過的怪物，解開種種的謎題，才能成爲眞正的英雄。不過主角確實蠻倒楣的，別人只要隨便完成其中一件事就能成爲英雄，主角卻要全做完才行，實在符合他那不幸的命運。



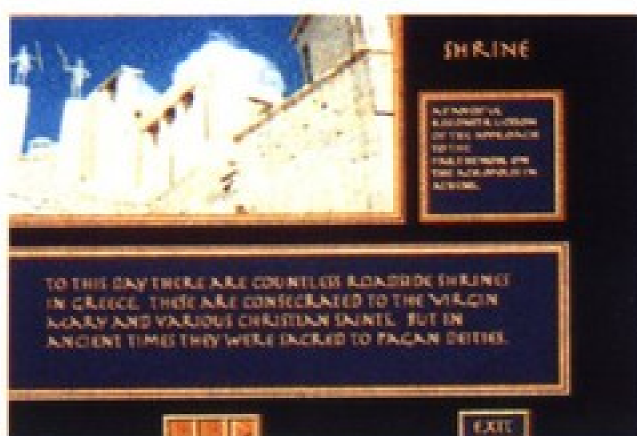
遊戲主要架構在 Windows V3.1下進行，所以硬體配備相對的也高了起來，首先你需要 10MB 的RAM。別嚇著了，是 4-8MB 的眞正的RAM及6MB的 Swap Memory〔虛擬記憶體〕而且要用 Permanent ，中文版 Windows 是“永久的”選項，換句話說必須眞正有個6MB的檔案在硬碟上及 Double Speed CD-ROM ，和能在 640 × 480 顯示 256 色的顯示卡，最好是一張視窗加速卡，外加一張優秀的音效卡。

WRATH OF THE GODS是以眞實的掃瞄影像構成配上使用 QuickTime for Windows 做動畫播放。整個遊戲進行上筆者覺得普普通通，也不會有到那種“太順暢的感覺”產生。主要延遲都是在過場時產生，這時我們就會見到硬碟和光碟的指示燈閃來閃去的（這還算好！和 Wing Commander 3 Demo 版 47MB 比較起來還算小意思，從進入遊戲一直到退出遊戲之間筆者的硬碟燈根本沒停過），其他地方還算蠻順暢的。遊戲進行和其他的冒險遊戲一樣，就是解謎。



整部遊戲地圖主要分爲四大塊地圖進行，本遊戲有地圖可供玩者確定目前所在地，且地圖上的各重要場景均有縮小圖標示其位置，卻獨獨少了直接跳到某一場景的功能。前面有提到在更換場景讀資料時十分緩慢，若有此功能將會省去玩家許多的等待時間。再說到遊戲內容是以希臘神話故事爲主體，故對希臘神話有稍微的瞭解之後，對於遊戲進行可能較有益處。不過即使不曉得希臘神話故事背景也不要緊，因爲有“ info ”的選項可以提供玩家們相關的神話背景知識，

所以玩完後也能對希臘神話有所認識了。通常光碟版的遊戲全程語音是少不了的，又有人聯想到冒險遊戲不就是最注重訊息的嗎？語音聽不懂那不就別玩了！事實上只要懂得英文的人都玩得完的。因爲本遊戲提供了神喻（ oracle ）的功能，說白一點其實就是提示啦！不同的是她（因提示者爲女性）的提示是用賣的，要用我們所得的分數去買的，每一次提示扣五分點數；不過也有免費的，比如說場景中雖有一條往北的道路，卻無法走過去，提示便會說道〝是不是有一條向北的路走不過去？因爲它本來就不能走〞。也就是問太智障的問題，她會白癡地回答你而且不收費，帥吧！。並且提示還是分兩段式的“賣”，先提示你一些，第二次才告訴我們全部。由於提示是用文字提示的，所以就算看不懂也查得出來。加上常常存取記錄檔就能以高分破關了！



遊戲中不幸死亡的話，頂多聽聽神說幾句話後就會幫主角送回到前一個場景去，算是一種不錯的設計，不會叫玩者重玩一遍。不過遊戲中用一旦錯了某些道具就不會像凱蘭迪亞傳說一樣再出現一份給我們，這時只好讀取進度檔回來重玩了。只是應注意的死亡這件事應算是本遊戲的一部份，偶而也要死死看適應一下；通常有些地方是要主角先掛了，才能過的去。就是連神喻也會提示玩者先死一下。其他在音效，畫面，操作介面方面還算不錯，遊戲時沒有遇到什麼太大的錯誤，比如說當死啦！沒聲音啦！之類的。只是一定要求要 256 colors 的驅動程式，超過 256 colors 的還不行，就有點討厭了！因筆者懶得常常更換驅動程式，只有裝兩份 Windows 了。

所以 **WRATH OF THE GODS** 全部總和起來還是不錯的，畫面精緻、語音及音效還不錯，內容也還可以。想瞭解希臘神話故事且對自己配備有信心的人也可以藉由遊戲中所提供的背景知識和神喻功能，對希臘神話有個大略性的瞭解。



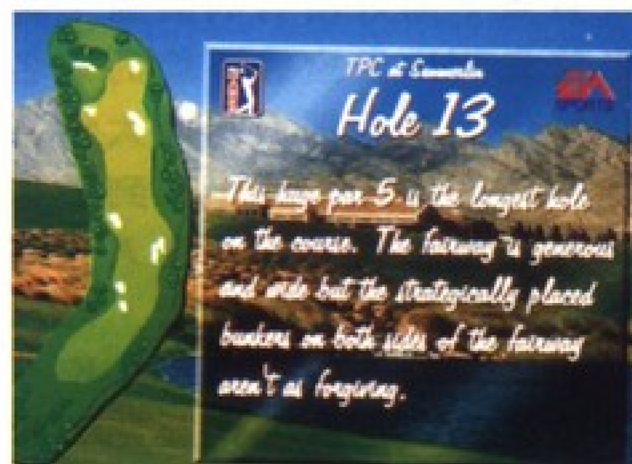
PGA TOUR GOLF 486

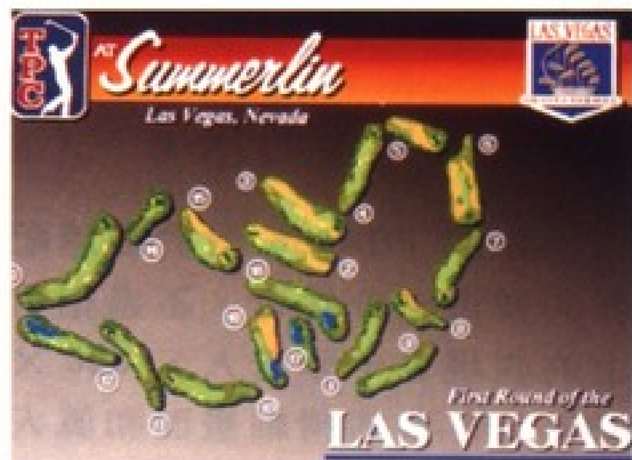


歡迎加入PGA俱樂部









還記得LINKS386 Pro嗎？還記得那令人怦然心動的球場嗎？現在你不需要一張



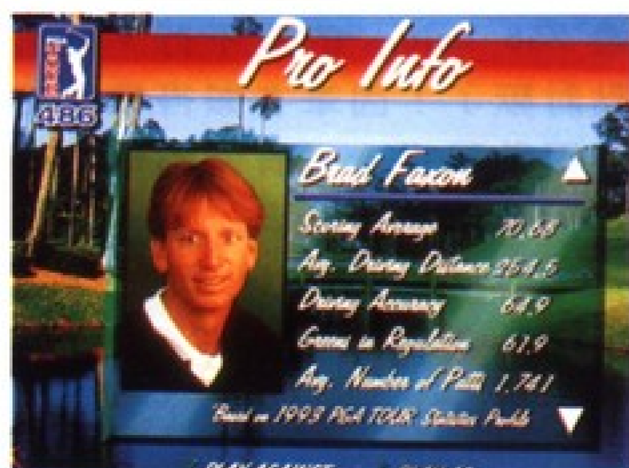
/RXZ

最少要三、四十萬元的高爾夫球證，也不需要擔心水土保持的問題，只要自備一部光碟機（單速的也可以哦！）和配備8MB記憶體的386DX-40或是配備4MB記憶體的486 SX-33就可以和筆者一起加入 Professional Golf Association（PGA職業高爾夫球俱樂部）了，如果你擁有配備8MB記憶體的486DX-50和倍速光碟機那是再好不過了，相信您將擁有一整季的青山綠水，清閒的快樂時光。接下來耽誤您幾分鐘的寶貴時間，讓我們介紹一下PGA的概況，那邊那位桿弟麻煩請將開關切掉，對了！謝謝！現在投影幕上出現的是PGA的資助人---EA Sports，接下來是PGA現有球場的介紹，目前我們俱樂部的組織成員包括Nevada州 Las Vegas 的 Summerlin、Florida州Poute vedra的Sawgrass以及 Conneticut 州 River Highlands 的Cromwell三個球場，好了！看過上面的影片後，相信各位已經對PGA的現況有了大致上的瞭解，現在，我們將一塊兒到這些球場上活動活動筋骨，我們已經爲各位貴賓準備好所有的裝備，請各位先到出發室簽下您的大名，然後，對著那邊那面大銀幕，選擇您想去的球場，到了那邊自然會有我們的服務人員幫忙各位打點所有的裝備，您只需要靜待數秒的時間，OK！現在請各位由左前門離開，謝謝！

幾近完美的球場

雖然 PGA486 對於硬體配備的要求十分嚴苛，不過相對上的表現也十分驚人，640×480 256 色的精細畫面和眞人



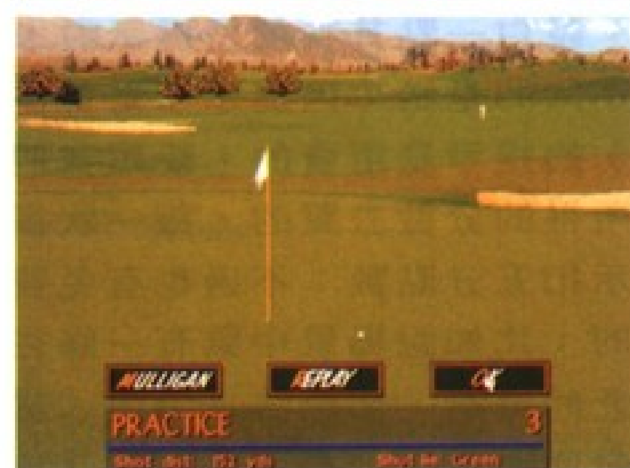


演出的流暢動作，爲它畫下一個美麗的驚嘆號，除了片頭的眞實影片（AVI之類的壓縮影片，效果相當不錯），對於遊戲中所提供的三個球場也都有2分鐘左右的影片介紹，加上英語旁白，給人有種充實的感覺，另外遊戲中還提供了九個高爾夫球大師當你的對手，如果你對打倒這些高手有興趣的話，不妨試上一試。最令人感動的當然就是那栩栩如生的球場，一草一木都活生生地立在玩家的眼前，即使是在相當近的距離下也一樣精細，當你從沙坑用你的3號鐵桿挖出那顆小白球時，揚起的黃沙一定讓你忘了球是不是會上得了果嶺，那聲音是如此地實在，絲毫聽不到一點雜訊，那畫面是那樣地眞實，差點讓人忘了手上抓的是隻滑鼠。

果嶺就在不遠處

你可以自備高爾夫球桿，但是不要忘了你的滑鼠，雖然遊戲也支援鍵盤，但絕對比不上滑鼠的方便，左右兩鍵就可





以完成所有的動作，要打多遠的球、用什麼球桿、曲球、旋球，只要你動一下滑鼠，看準了揮桿的時間，按下滑鼠鍵，乘著風的小白球就會乖乖地如你所料地掉進“杯子”（CUP）裏，眞是再方便不過了。在練習賽裡你可以盡情地揮桿，無數次地練習，訓練出抓準力道的感覺，當你認爲技術已經純熟了就可以進軍邀請賽、公開賽和冠軍賽，只要你能在4回合72洞的比賽裏打出出色的成績，你不但有機會拿到那純銀製的PGA冠軍杯，也能得到一筆不少的獎金哦！當你已經練就了出神入化的技巧之後，別忘了和你的好友切磋一番，也許有朝一日你身邊的高爾夫球桿也能派上用場哦！（當然不是用來砸電腦的！）



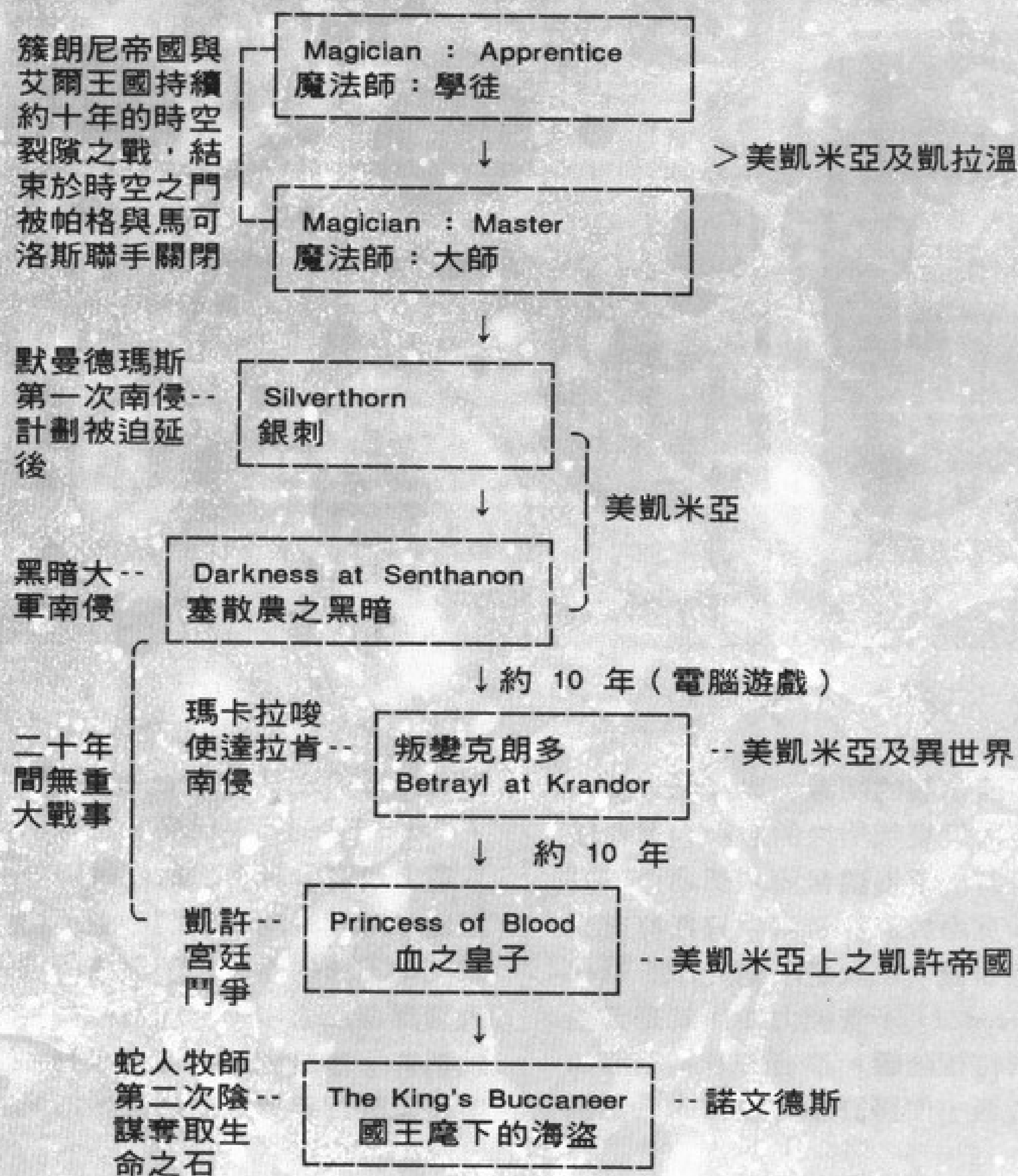
奇·幻·圖·書·館

/Lucifer

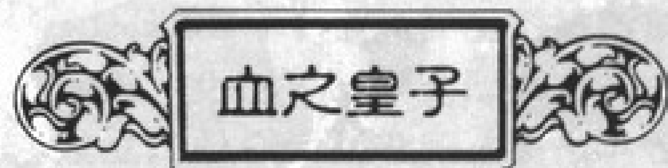
Raymond E.Feist的Riftwar

奇幻世界系列之二

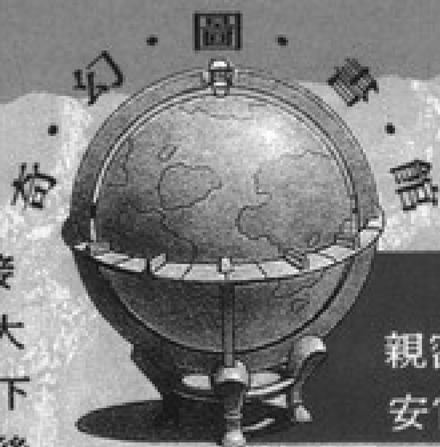
“裂隙之戰”系列之年表與發生地點



各位讀者大家好，這已經是奇幻圖書館第二次和大家見面了，筆者本來是要照計劃在這一次的專欄中和大家介紹〝宇宙恩仇錄〞的科幻原著，由曾獲得多次星雲獎的科幻作家 Larry Niven 所著的〝 Ringworld 〞和〝The Ringworld Engineers〞這兩本在國外相當著名的小說；但是在筆者仔細的閱讀完這兩本原著後，發現有許多重要的設定，以及 Larry Niven 筆下的宇宙之背景資料，都不是從這兩本小說中可以十分完整的得到的，雖然這兩本小說是兩本獨立的著作，但要能夠充份的欣賞這兩本著作，筆者認爲手頭上的資料仍然不夠充足，如果冒然的介紹這兩本小說，實在是有點糟蹋了它們；所以筆者一方面先向國外訂購 Larry Niven 的其它著作，另一說都是在同樣的世界中發生的，方面則希望能對這些著作有更爲充分的認識後再來介紹這些著作，所以這一次的 Fantasy Library 就延續第一次的內容來介紹Raymond的作品，當初之所以沒有把〝血之皇子〞（ Prince of the Blood ）{其意依其內容來看乃是繼承皇室血統及王位的王子，另一方面在書中〝 True Blood 〞則是代表凱許（ Kesh ）大帝國中具有眞正皇室血統的身份，但書名爲求便利這裏採用直譯。}和〝國王麾下的海盜〞（ The King's Buccaneer ）{這個書名則是出自克朗多公爵阿魯沙在其么兒歷險歸來後，開玩笑要封給他的稱號。}一起在第一次和〝時空裂隙之戰三部曲〞介紹的原因是因爲，雖然這幾本小但前面四本的劇情不但環環相扣，而且在時間上則幾乎是沒有中斷的，所以其實可以視作一套完整的著作，十分適合放在一起介紹，但相對的來說〝血之皇子〞和〝國王麾下的海盜〞不但在時間上有相當的斷層，一本與三部曲的最終章時空上相距二十年，一本則相距近三十年，所出現的主要人物幾乎都是前代主角們的子女，而在三部曲中意氣風發的主角們或垂垂老矣或轉而退居配角的地位，連劇情之間也並沒有密不可分的關係，所以硬要把它們湊在一起介紹只會令人有格格不入的感覺，並不是筆者偷懶或是有什麼特殊的原因，現在既然有機會介紹，索興一起把這兩本著作一起跟讀者介紹，讀者也可以對這個世界的許多歷史人文有一些進一步的了解。



××故事緣起××



在飽經了十年〝裂隙之戰〞的摧殘和接下來默曼德瑪斯率黑暗大軍南侵所造成的大規模破壞後，艾爾王國逐漸在戰火的洗禮下站穩了腳步，經過了二十年的休養生息之後，戰爭的傷痕早已退去，取而代之的是一片興盛繁榮的景象，然而克朗多公爵的雙胞胎兒子博利克（Borric）和艾蘭（Erland）卻即將捲入一場推翻美凱米亞上最強力量　凱許（Kesh）帝國的宮廷政爭中…

登場人物介紹

博利克和艾蘭（Borric & Erland）：阿魯沙和阿妮塔在裂隙之戰時所生下的雙胞胎，他們兩人的名字則是為了紀念兩人雙親各自的父親名字所命名的，兩人自小受盡寵愛，也因此不負責任、放膽妄為，但因緣際會之下，博利克卻成為將來艾爾王國的王位繼承者，也因此阿魯沙公爵決定派他們二人出使凱許帝國，想要磨去二人少不更事的脾性，卻不料……

詹姆士男爵（James）：原為克朗多的小賊，因跟隨阿魯沙四處歷險，又曾多次救了阿魯沙一命，因此不但獲封官爵，同時也深受阿魯沙信任，一直希望自己能成為克朗多公爵，目前為克朗多的財政大臣。

拉克萊兒男爵（Locklear）：詹姆士最親密的伙伴，劍術高超，目前為克朗多的保安官。

加米娜（Gamina）：帕格所收養的孤女，天生具有強大的心靈力量，能與人心靈溝通，為一金髮之絕世美女，在一場意外中接納了飽經創傷的詹姆士，並且在出使凱許帝國的過程中提供了相當大的幫助。

古達（Ghuda Bule）：年近四十，頂上頭髮早已不見的中年傭兵，一輩子都在商旅車隊中受雇保護貨物，為人豪爽飽經歷練，遇上正喬裝改扮逃亡的博利克王子，因被誤認為同伙，只好一路與博利克同行，前往凱許帝國的皇宮。

奈可（Nakor）：艾色藍尼人（Isaloni）人，有些類似吉普賽人，臉上常掛著一抹微笑，玩世不恭，會各式各樣神奇的把戲卻又堅稱世界上沒有魔法這玩意兒，喜歡一切刺激有趣的事，五短身材，背著一口似乎無所不包，有時卻又空無一物的百寶袋，巧遇博利克一行人後，自願與他們同行，但他神秘的行為卻總是令人捉摸不透。

蘇力（Suli）：德本（　DurGin　）城中的小乞丐，為了躲避追捕而和博利克一同旅行，最大的願望是能當一個大人物的僕人。

×××××××

凱許（Kesh）帝國是美凱米亞上最大的國家，位於艾爾王國的南方，在過去常常與艾爾王國發生邊界的爭端，境內有十分廣大的沙漠，擁有數百萬的人口和各種各樣的語言及文化，他們之中有許多人被迫臣服於帝國的鐵蹄之下，再加上帝國內各種不同價值觀的衝激，以及多年前一場大規模叛變後的血腥大屠殺使得新仇舊恨讓帝國內部動盪不安，更由於凱許帝國中只要擁有皇室血統，也就是所謂的　True Blood　，不管能力如何就是天生的特權階級，享有許多不平等的待遇，使得許多有能力的人無法出頭，再加上目前的女皇拉凱霞（Lakeisha）年事已高，在繼承人選上也有爭議，因而使得凱許宮廷中暗潮洶湧，內鬥不斷，也讓艾爾王國的兩位王子無辜的捲入陰謀漩渦之中。目前首都亦名為凱許。是帝國的發源地也是一座歷經數百年發展的巨大城市。

××故事的開始××

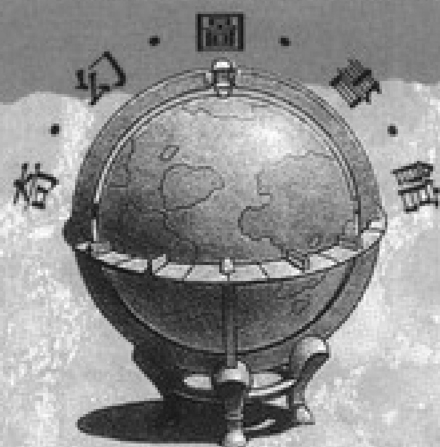
克朗多公爵阿魯沙為了讓自己的兩個雙胞胎兒子多一些歷練，因而把他們兩個送往北方邊界，時時刻刻捍衛艾爾王國不受黑暗精靈侵犯的高堡（　Hifhcastle　），在高堡公爵手下服役，經過數年之後，阿魯沙命令他們立刻回到克朗多，但是兩位王子似乎並沒有完全服從老爹的話……

桌面上的賭局又輪回到了這中的老大，他做了個鬼臉，似乎被這個牌局所困擾著。那個紈絝子説道：「你是要繼續還是要蓋牌？」

「這個麼……」年輕人回答道：「這可真是一個難題。」他看著他的兄弟，「艾蘭，我向阿斯特隆法官發誓，剛才那位阿兵哥蓋牌時，我瞄到他手上的牌有一張〝藍仕女（Blue lady）〞」。「那又怎樣？」他的雙胞胎兄弟帶著一抹笑容回答道：「這是很嚴重的問題嗎？博利克？」

「因為我手上也有一張藍仕女。」

四周圍觀的人開始慢慢的退開，談話的聲音已經開始改變了



，討論一個人手上的牌可不是什麼司空見慣的事。

「我還是看不出有什麼問題」艾蘭一道觀察道：「牌裏面本來就有兩張藍仕女呀！」

帶著一絲敵意的笑容，博利克說道：「但是，你看我們坐在那裏的朋友，」他指了指那個紈絝子，「他也有一張藍仕女就藏在離袖口不遠的地方。」

立刻整個房間開始混亂了起來，人們儘可能的和這些惹事的傢伙保持最大的距離。博利克從他的椅子上跳了起來，一手抓住桌子並且把它掀翻了過來，逼得紈絝子和他的兩個手下不得不退後，當那個紈絝子拔出他的長劍時，艾蘭也拔出了他的西洋劍和長匕首……

～摘自<血之皇子>第一章
<歸鄉之路>（Homecoming）

在阿魯沙苦等愛子不至後，他的親信詹姆士在他的授意之下開始找尋這兩位王子，結果雖然及時召來了皇家親衛隊阻止了這場騷亂，但艾蘭卻在這場小戰鬥中掛彩，阿魯沙因此大為震怒，召來兩個拳擊冠軍給少不更事的兒子上了〝深刻的一課〞，連一向溺愛兩位王子的阿妮塔也因他們對自己殘障親弟弟的嘲弄而掌摑二人；阿魯沙夫妻二人同時改變態度原因乃是：艾爾王國的萊恩國王長子在數年前一場意外中溺斃後，一直希望能再有香火來承繼大統，卻不料皇后已再無生育之能力，一但萊恩過世後，阿魯沙就必需繼位，而王位繼人的重擔也就轉而落在長子博利克的身上，因而為了艾爾王國的未來，不能再放縱兩人；正好凱許帝國慶祝女皇七十五大壽，阿魯沙於是指派博利克和艾蘭前往王城祝壽，並指派詹姆士和拉克萊兒男爵隨行保護，在出發前夕，詹姆士的機警又再度救了兩位王子，一名身份可能具有凱許皇室血統的殺手暗殺不成，服毒自殺，阿魯沙了解此行的潛在危險性，可是為了避免外交上的難題，王子仍然照舊出使凱許，但為了避免樹大招風，一行人輕裝簡從取道星港，順便探望隱居已久的帕格。

抵達星港之後，發現此地的魔法師學院規模龐大已非昔日之草創模樣，而帕格之妻卡塔拉也因年事已高，不久於人世，帕格卻因其所擁有的神祕力量而不曾衰老一絲一毫，看破世事也厭倦於魔法師學院的固步自封，帕格決定隱居黑衣馬可洛斯的故居--巫師之島，而他最鍾愛的養女加米娜也打開了浪子詹姆士緊鎖的內心世界，兩人在星港成婚，但盛大的婚禮也引來了宵小的注意，他們通知了沙漠劫匪有一批艾爾王國的貴族要通過，卻沒有強調是艾爾王國的王位繼承人要通過，再加上博利克在前晚的賭局中輸得連佩劍都沒了，卻又贏回來一身法師的行頭。因而那群沙漠劫匪雖然接有格殺艾蘭和博利克的指令，卻沒有認出這個隊伍，再加上沙暴的突襲。兵荒馬亂之中博利克被當做俘虜抓走，而那群劫匪也陰錯陽差的以為博利克是魔法師，替他加上了反魔法的手拷，也使得加米娜感應不到他的生命波動，誤認為博利克已死，只好繼續前往帝國首都，卻不知博利克正被奴隸販子橫越沙漠帶往凱許帝國最大的奴隸市場及一切非法交易的集散地--德本（DurGin）城。

一路上奴隸商隊的許多不幸的俘虜都不堪缺水缺糧、失去生存希望的處境之煎熬，一個接一個的死去，博利克也險些走上同樣的死路，幸好奴隸商人不堪俘虜大量死亡的損失，把瀕死俘虜改採較細心的照料，博利克才能僥倖活著抵達德本城，在奴隸營中恢復了體力後，博利克藉著一個混進奴隸營躲避追捕的蹩腳小賊蘇力之助逃出了奴隸營，並且為了暫避風頭，兩人躲入了德本市長的廣大住宅中，但蘇力在無意間卻聽到……

「……白痴！如果我們早些得到消息，那麼我們就會早有準備了。」

第二個冷靜多了的聲音說：「這只是運氣而已，當那個笨蛋里斯從賴夫那帶來口信說有一個輕裝的貴族隊伍是一隻大肥羊時，沒有人知道這代表了什麼。」

「不是貴族」，第一個聲音說道，他的話中含有抑止不住的怒氣，「他說是王子的隊伍」。

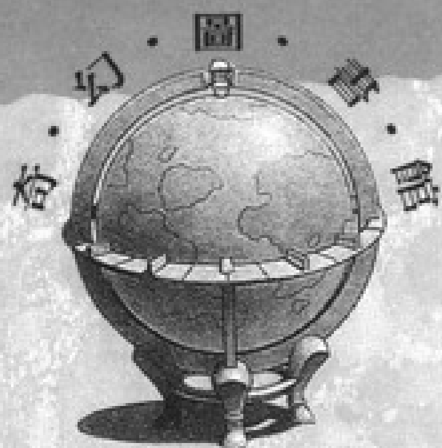
「那麼今天晚上逃出的奴隸就是王子嘍？」

「博利克，或者是幸運女神在和我們開一個不敢想像的大玩笑。他是我們抓來的奴隸中唯一紅頭髮的。」比較冷靜的聲音說道：「火王（Lrod Fire）會因為王子還活著而很不高興的。博利克如果死了，我們主子的任務也完成了，但如果一個艾爾王國的王子活著回家的話……」

憤怒的聲音接道：「那麼你必需保證他不會，為了預防萬一，你最好連他的弟弟也……」

～摘自<血之皇子>第七章
<俘虜>（Captive）

博利克在得知這個消息後，打消了原本直接偷船回到艾爾王國的念頭，改為取道海路再前往凱許首都，救自己小弟一命，在喬裝改扮後博利克發現全城三大公會都在全力緝捕他，而德本市長也宣稱妻子遭一名紅髮奴隸殺害，懸賞一萬金幣，博利克在天



羅地網的包圍下幸運的矇混出海，卻又遭到大船的追趕，兩人躲入淺海閃過了巨艦的追捕，卻又險些沈船，兩人幸運的遇上一艘開向帝國領土的商船，依據水手的傳統，海員不會見死不救，兩人在船上幫忙著做一些雜工，向著帝國的另一座城市而去。

另一方面，艾蘭懷著失去長兄的悲痛向帝國繼續前進，阿魯沙派加急快馬傳來來的訊息是不可爲此折返，以免觸怒了女皇萊卡霞，一行人沿路受到盛大規模的國賓式款待，在終於抵達了凱許王城後，艾蘭一方面驚訝於皇宮的雄偉，一方面也對於凱許帝國許多不同的習慣及民情感到不能適應，女皇對於艾蘭一行人的款待更是極盡奢華之能事，美女環侍，艾蘭也不能免俗的接受了皇室美女瑪雅（ Mnya ）的〝熱情款待〞，另外藉由詹姆士的觀察及和眼線的接觸和加米娜的心靈力量這一行人也對目前的凱許宮廷鬥爭有了初步的了解，女皇的長女色吉安娜（ Sojiana ）比較有可能承繼大統，而次子阿瓦利（ Awari ）則與其母關係並不好，較不可能登基，但因爲帝國已經連續兩任女皇登基，朝中大臣皆擔心若再傳一位女皇則凱許帝國的父系社會將會因此三代女皇而轉爲母系社會，一些守舊的大臣則互相結盟，傾軋不可終日，宮廷內部派系幾近分裂，有賴和各派系皆有良好關係的尼洛姆親王（ Nirome ）四處折衝奔走，才得以保持表面上的平靜。艾蘭就在這舒適的環境中等待祝壽大典的到來。

博利克經過數星期的航海後終於抵達了一座凱許帝國的大城市，原本像博利克這種不付船資的渡客要通常經過幾次的航行才能兩不相欠，但船長從博利克擅於掌舵卻不會許多基本的工作看出博利克的身份不是一般的流浪漢，爲了避免麻煩上身，船長就早早的把他兩人送下船去，兩人在城中湊巧遇傭兵古達·布爾（ Ghuda Bule ）爲了撿一個掉落在地上的硬幣而單人阻止了一輛凱許戰車的前進，博利克在古達面前露了一手高超的劍術，並且答應古達若能讓他加入前往凱許皇城的馬車商隊則會給他許多的獎金，古達運用他多年的跑商隊的名氣來讓博利克和蘇力都加入了商隊，向著皇城而去。

艾蘭受邀參加了當地貴族的特殊儀式，依照傳統一個少年在成年時必需獵殺一頭猛獸，並且終身以此猛獸的皮毛或骨頭爲裝飾，若是失敗了，則那名少年爲了不使家族蒙羞會去設法光榮的死去，這次他們所參加的是皇家戰車隊之首賈卡（ Jaka ）王的長子狄該（ Diigai ）的成年禮，狄該因經驗不足而在獵殺獅子時失手，艾蘭看到這個情景勾起了失兄之痛，一時衝動策馬向前引開了獅子的注意力，讓狄該能親手殺死獅子，這個行動後來雖然被詹姆士斥爲魯莽，但這項行動也令艾蘭得到了賈卡的衷心感謝，在這個敏感的時刻，這不啻是十分有力的幫助。

商隊正在常常有許多人使用的公有道路上從法拉佛拉旅行到凱許皇城去，經過了一哩又一哩的農田，一路上似乎都平安無事，但博利克按捺不住好管閒事的脾氣，出手救了舉止怪異，正被三名騎馬壯漢爲了玩牌作弊而追殺的艾色藍尼人奈可（ Nakor ），博利克也爲了這冒失的行爲被古達教訓了一頓，但在隨後遇到凱許帝國士兵追查這兩個逃走的奴隸時因爲兩人的偽裝並不成功，雖然經過多方的維護，但仍然引起了疑心，連古達也被抓入牢中，眼看只要兩人的身份一被核對出來就會死於非命……

「你是怎麼上來的？」那扇窗戶在牆上整整有八呎高，而這個矮矮的傢伙也沒不像抓著鐵窗的鐵條。

「別管那個了。你們想要出去嗎？」

古達在博利克的腳下已經有點撐不住了，他說：「這是在過去數千年來人類所說過最蠢的話了！我們當然想要出去！」

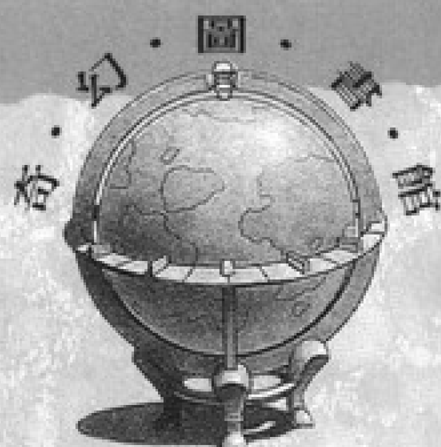
那個艾色藍尼人帶著更深的微笑說：「那麼站到那個角落去，並且蓋住你們的眼睛。」

博利克跳下了古達的肩膀，一伙人走向角落並且遮住了他們的眼睛，有一個寧靜的片刻什麼都没有發生，突然一道震波打在博利克的身上，彷彿有一隻巨手把他往牆上摔去，緊接的巨響使得他什麼也聽不見，他退縮了一下把眼睛張了開來，牆現在已經整個被打穿了，牢房中到處都是粉塵和硫磺的惡臭，幾個勉強站著的守衛抓著能給他們支撐的東西，其它的守衛則東倒西歪的倒在地上，很明顯的是被打開牢房堅硬牆壁的東西給震昏在地上不能動彈。

奈可站在四匹馬的身旁，每一匹的馬鞍上都有皇家陸軍的紋章；「我很確定他們不會需這些的。」他一面說著，一面把韁繩交給博利克。

～摘自<血之皇子>第十二章
<閃躲>（ Evasion ）

艾蘭此時則在皇城中參加極爲盛大的祝壽典禮，可說是規模無與倫比，城中的所有人民也藉此機會大規模的狂歡不夜，而各領地的領主也帶著私人的護衛群集此處，在這個微妙的時刻是女



皇對王城控制力最小的時間，詹姆士也藉著加米娜的幫助得知可能有陰謀政變的行動正在進行，而除了受到四周僕人的監視外，一行人也同時遭到魔法裝置的窺探，行爲只有更加的小心。

古達因爲博利克的連累也被列爲通緝對象，只得跟著他們一起躲避追捕，奈可運用他花樣層出不窮的百寶袋幫助所有的人喬裝成各種身份，一伙人經由水路到達了凱許的皇城，古達因爲無處可去，只得跟著這些在他眼中看來跟瘋子没有兩樣的怪人一起冒險，博利克爲了救艾蘭一命，決定冒險進入擅闖者死的宮庭中，但苦無機會，只好採用以前詹姆士男爵混小賊時的方法，跟這裏的犯罪組織連絡，希望能得到幫助，但這些幫派分子不信任他們，欲殺之滅口，一群人在首都中製造了一場不大不小的混亂，最後又是藉著奈可的把戲才得以逃過一劫。

拉克萊兒在凱許宮殿中終於如願的和女皇的長女；美艷的色吉亞娜同進同出，但卻又發現她有可能涉及在克朗多發生的謀刺王子事件，隨後艾蘭卻被女皇不顧外交禮儀急召入宮中，因爲…

丟下一團皺曲的文件，這個控制擁有世界上最強大力量帝國的女人幾乎要因爲憤怒而咆哮了起來，她說：「因爲我所不能理解的原因，你的父親把你長兄的死完全怪罪到我國政府的頭上，你的父親不安於他一國之君的身份，不但没有和我國交涉，要求賠償，反而選擇扮演一個不堪承受喪子之痛打擊的父親，命令他手下的部隊投入戰場。你的馬丁舅舅帶著克里狄（ Crydee ），土蘭（ Tulan ），卡斯（ Carse ）的衛戍部隊剛剛才在沙曼塔（ Shamata ）的東南方海岸登陸，爲數五千的皇家克朗多槍騎兵和他們在當地會合了，另外根據我們的戰情報告，來自沙斯（ Sarth ），奎斯特（ Guestor's View ），伊爾斯（ Yilth ），亞本（ Yabon ）爲數一萬的步兵正在向南推進，而三千名駐守拉姆特（ LaMut ）的簇朗尼士兵也和他們一起行動，達克穆爾（ Darkmoor ）和馬拉克峽（ Malac's Cross ）的部隊也在向同一地點進發，請你告訴我，如果這不是宣戰的前奏，那麼超過三萬名的士兵在我國邊境集結是所爲何來?!」

~摘自<血之皇子>第十五章

< 陷阱 >（ Snares ）

詹姆士和艾蘭對這一舉動和阿魯沙生平作爲大相違背而感到大惑不解，因爲阿魯沙一向不受個人情感衝動而影響決策，況且向自己三倍大的凱許帝國動武不啻是自殺行爲，兩人推測可能是防備凱許帝國動武所做出的回應，但苦於和祖國音訊斷絕，再加以行動受限，無法得知眞正實況。而凱許王朝也因此一緊急狀況召開諸侯會議，所有在城中的貴族全都被召回宮殿之中，原本守衛森嚴的入宮通道此時也全部開放，讓蜂湧而至的貴族能進入宮殿。

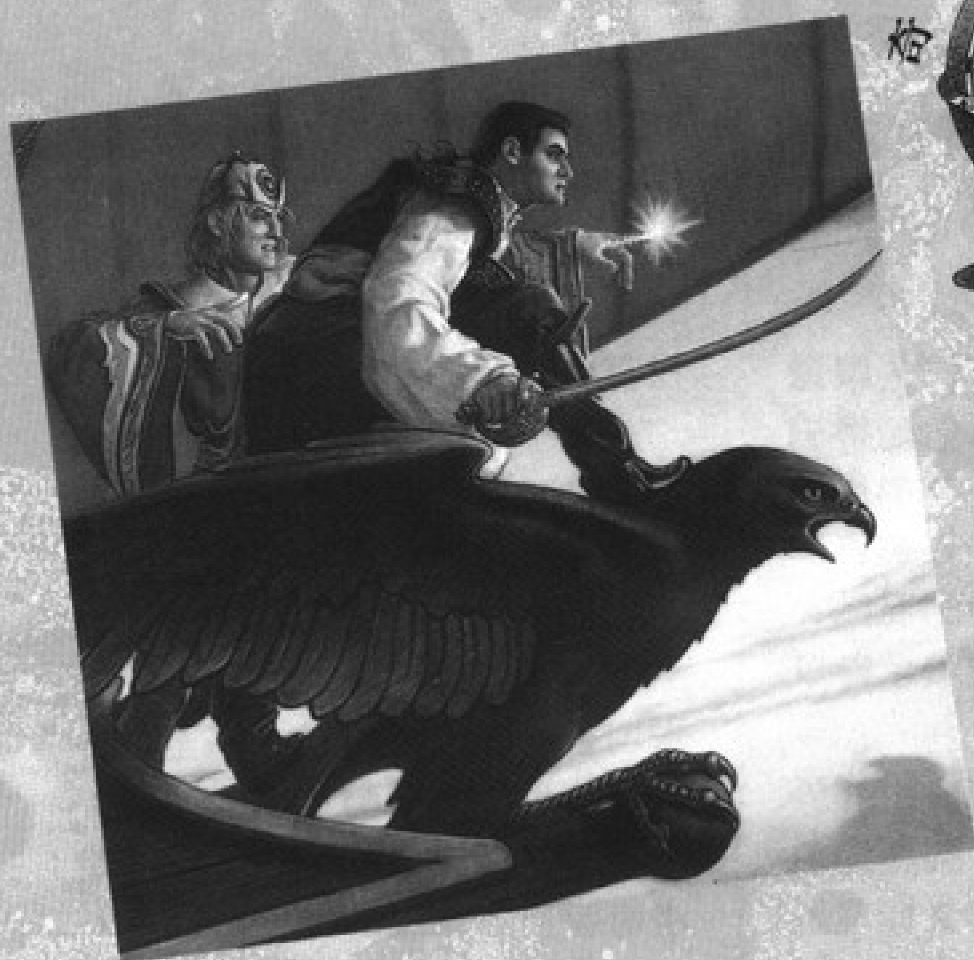
此時在皇城中的博利克一行人，見此進入宮中的機不可失，立刻冒充士兵及僕人進入像是一鍋沸湯一樣的皇宮之中，但一伙人進入宮殿之後突然響起巨大的鑼聲，原先的入宮通道全部被封鎖，而衆多的守衛也開始嚴密的搜索行動，奈可也發現有人用心靈力量接觸博利克，爲了避免行蹤暴露，立即用魔法封鎖了博利克的波動，奈可接下來也引開了衆多的守衛，而留下博利克三人在宮中盲目的四處亂闖。

萊卡霞的長女色吉亞娜被發現頸骨折斷死在房中，而原先與其形影不離的拉克萊兒男爵則神秘的失去了蹤影，女皇下令封鎖全宮進行搜捕，在憤怒的幾乎失去理智的萊卡霞面前，甚至連外交慣例也不能保障艾蘭的生命安全，被軟禁在自己的廂房中，尼洛姆親王要求和艾蘭密談如何化解目前的窘境；而加米娜在周遭的一片混亂中曾經短暫的接觸到博利克的心靈，但隨即又失去了連絡。

博利克在走道上遇到了熟識艾蘭的瑪雅，因容貌十分相近而被誤認，博利克一行人便挾持瑪雅，要求他帶路去找艾蘭，瑪雅把他們帶入埋伏之中，在經過死鬥之後，蘇力爲救博利克而不幸身亡。加米娜探知到尼洛姆親王對艾蘭意圖不軌，而及時阻止了尼洛姆的陰謀，奈可運用他神乎其技的把戲帶著兩個重逢的王子，前往女皇面前揭發尼洛姆的陰謀。

女皇得知一向在人前扮演老好人的尼洛姆親王竟然是陰謀的幕後主使者感到十分震驚，爲了減少繼位人選的爭議，被艾蘭救過一命的狄該則成爲最適當的人選，在把凱許帝國目前最大的危機渡過後，博利克一群人回到久別的艾爾王國，古達決定到小城市去開一間小酒店，拿著領來的獎金安渡餘生，而奈可則爲了帕格留給他的一句話而去星港法師學院帶給那群老頑固一些新的想法，博利克在經過這麼多的歷練後不再是一個少不更事的少年郎，艾爾王國不但有了一個心懷感恩的強大鄰邦，同時也得到了一個成熟可靠的王位繼承人。





國王麾下的海盜
(The King's Buccaneer)

人物介紹

尼可（ Nicholas Nicky ）：阿魯沙公爵的么兒，一出生時就一腳畸形，不良於行，阿魯沙甚至爲了他不惜破壞傳統，不讓他一出生就在衆人前亮相，內心一直爲了衆人奇異的眼光所苦惱，而變得過於內向寡言，他也繼承了其父必須和黑暗勢力終身博鬥的宿命。

阿蒙斯・崔斯克（ Amos Trask ）：當年阿魯沙的老戰友，曾有一段縱橫四海劫掠、不爲人知的海盜生涯，現爲艾爾王國皇家海軍艦隊司令，和尼可的祖母艾里西亞（ Alicia ）論及婚嫁，卻在他最後一次的航行中被迫橫越半個世界去阻止一項陰謀。

奈可（ Nakor ）：加入帕格所建立的星港魔法師學院後的確帶來了相當的騷動，但最後不耐那群他眼中故步自封的老古板還是離開，他所擁有的力量遠遠超過衆人的想像，突然的出現爲了幫助尼可王子對抗黑暗勢力。

古達（ Ghuda ）：不情不願再度被奈可找來的老傭兵，因其豐富的經驗，一路上救了尼可不少次。

安東尼（ Anthony ）：魔法師學院派至克里狄的彆腳法師，只會一些簡單的法術，在這趟旅程中卻成爲意外的幫手。

哈利（ Harry ）：路德蘭（ Lud land ）貴族之子，天性開朗外向，身爲尼可的侍從，替他帶來不少歡樂。

卡林（ Calin ）：半人半精靈的混血兒，傳奇人物湯馬士（ Thomes ）和精靈皇后之子，擁有異於常人的力量，此次也加入冒險的旅程。

馬可士（ Marcus ）：阿魯沙兄長馬丁之子，和尼可二人從互相敵對到在危機環伺下成爲好友。

×××緣起×××

艾色蘭尼人奈可，通常是各種牌技的專家，一個愛耍寶的傢伙，勉強算是某一種的巫師，就古達的標準來看則是一個不折不扣的瘋子，同時也曾一度是這個老傭兵冒險的伙伴。九年前，古達遇到了一個年輕的通緝犯，也說服了古達（奈可則一點也不需要說服）一同前往凱許皇城，被捲入了謀反、謀殺的政治陰謀中。那個年青的通緝犯眞實的身份原來是博利克－艾爾王國的王儲，在這段事件結束後，古達帶著足夠的錢踏上歸途，買下了這間旅社，得到了前任主人的寡婦，還有他所見過最燦爛的夕陽。這一輩子他希望再也不需要冒這樣的險，但是現在，懷著一顆失望的心，古達知道他的希望可能沒有實現的機會了……

古達站在門口好一陣子，看著那逐漸消逝夕陽餘暉說道：「奈可，我會想念這裏的日落的。」

艾色蘭尼人一邊笑著一邊跳下了間邊的欄杆，背起了他從不離身的舊袋子。「你可以看到你從未到過海上的日落，那裏還有著壯觀的景色和偉大的奇觀。」他再也不說一句話，轉身面向伊拉利爾（ Elarial ）的大路走去…

～摘自<國王麾下的海盜>序曲
<會面>（ Meeting ）

奈可因爲預先感知到尼可的周圍將會發生黑暗的陰謀，而帶著古達前往克朗多，阿魯沙正巧也想讓一向內向的尼可王子去他的家鄉歷練一下，於是一伙人就乘著阿蒙斯開向克里狄運送補給的皇家之鷹號向北而去，但奈可堅持要先前往巫師之島尋找帕格的蹤影，帕格雖然用魔法把自己的藏身之地隱藏起來，但奈可仍然可以用他所謂的小把戲來找到帕格，帕格熱心的招待衆人，並且透露他在此地也招收了各式各樣不拘外型，有天賦的弟子，奈可也告訴帕格尼可王子擁有和阿



魯沙一樣的宿命，黑暗的事物會被他所吸引，而奈可所能做的就是幫助尼可渡過這些危機，而尼可和哈利則無意中看見巨龍幻化成人形的大祕密，帕格要求他們保密，並且送給尼可一個護身符，讓尼可在需要的時侯可以呼喚帕格。

尼可到了克里狄公爵馬丁的領地後，因爲從平日呼風喚雨的王子身份，一下子變成馬丁的侍從，一時間感到十分不適應，偏偏馬丁的兒子馬可士又不是十分友善，再加上尼可又和一個地方貴族的女兒阿比蓋爾（ AGigail ）開始初戀，這對他實在是不好過，哈利的處境也好不到那裏去，馬丁的女兒瑪格莉特也把他整的天昏地暗，兩個人在克里狄生活了一段時間之後好不容易才調適過來。這一天，馬丁公爵帶著他的少數隨從出城去狩獵準備三、四天之後再回來，尼可和哈利當然也一起跟去，這時克里狄這個在馬丁公爵努力建設下的小鎭卻……

寂靜無聲的船沿著碼頭停泊著，甲板上的哨兵則在迷迷糊糊的打著瞌睡；在那三名殺手經過的時候，一扇門打開了，港邊旅館最後的客人走了出來。他還來不及跨出兩步就死於非命，連幫他開門的旅館主人也遭到同樣的命運，其中一個殺手向門內看了一眼，在女主人還沒分辨出門口站的是不是她丈夫的時侯，她就已經死於胸口上的一把飛刀。

他們將會在碼頭上放火，同時也毀了那些下錨的船隻，但時候還不到。現在還會驚醒城堡中的人，如果這場突襲要成功的話，在堡壘大門被打開前絕不能驚動城堡的守軍。

這三個殺手抵達了主要的港岸，他們經過了最後一艘停在港內的船隻，同時他們也發現了這艘的船首有動靜，其中一名殺手再掏出了一把飛刀，免得有人太早發出了警報，但是出現的是一個全身黑衣的熟悉人影，他揮了揮手，從船首爬了下來加入了他的三個伙伴。那艘船上的守衛已經全部死了，他們繼續向南前進，走到原先小艇上岸的地方。另外兩名黑衣人在那裏等著。這群殺手和從下面小舟爬上岸來的另一群帶著武器的人保持著距離，他們全都是一群不法之徒，毫無所謂的忠誠可言而且只有一個目標：殺人和掠奪。六名黑衣人對這些盜匪一點也沒有同志的感覺。

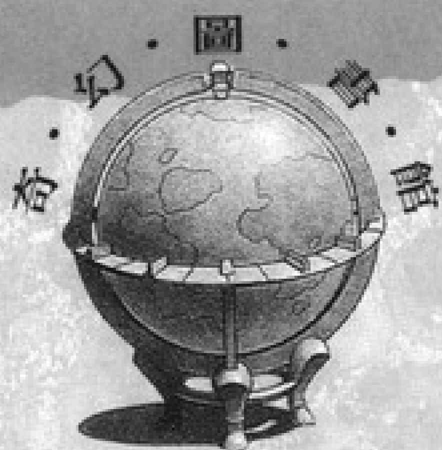
但即使是這些殺人無數的盜匪也不能不恐懼的讓出一條路給最後一艘船上爬起來載著斗篷的人，他向著堡壘指了指，六名黑衣殺手飛快的奔向堡壘，他們的任務是爬上高牆並且大開城門。其它的一切行動都必需要等到克里狄最後的一線防衛突破了才會開始……

～摘自<國王麾下的海盜>第六章 <突襲>（Raid）

沈睡的克里狄在深夜遭到大規模的突襲，全鎭陷入火海之中，半數以上的兵力甚至在反擊之前就在睡夢中活活被燒死，全鎭頓成人間煉獄，只要是有所抵抗的，不分老幼男女全遭殺害，其餘的則被奴隸販子給劫走，三十年間建設的成果一夜之間全部夷爲平地，馬丁公爵的愛妻也被殘酷的殺害，瑪格莉特和阿比蓋爾也一起被擄走。

在野外狩獵的馬丁一行人一見城中火起立即快馬趕回城中，但等待他們的只是遍地的死屍和四處的廢墟，一群人在幾近絕望的情況下盡力救助瀕死的傷患，隨著消息的傳來，大家才驚訝的發現竟然整個艾爾王國的西方海岸幾乎都或先或後的遭到毀滅性的破壞，一些只有士兵駐守的港口也都被徹底的破壞，連阿蒙斯運送補給的皇家之鷹號也差點被人破壞，在這樣惡劣的情況下尼可使用護身符喚來了大魔法師帕格，要求他利用魔法找尋被帶走的人下落，帕格成功的鎖定了這些人的下落，但卻受到強力魔法的攻擊，帕格雖然可以擊敗這股力量，但這股力量同時也帶來了可怕的威脅，只要帕格敢繼續使用他的魔法來接近這些俘虜，他們就會被一個一個的殺害，帕格只好先離開克里狄，免得後續的攻擊傷了衆人，臨走前將原先尼可的護身符留給魔法師安東尼，叫他在沒有其它選擇的情況下才能使用它，同時他也運用法力治好的尼可的畸形腳，但是帕格也告訴尼可肉體的扭曲雖然可以治好，但因爲自己殘障所造成的心靈傷害卻必需要以自己的力量來恢復，否則他的腳永遠都不可能眞正治好。

阿蒙斯從種種的蛛絲馬跡判斷，這些劫掠者爲了逃過艾爾王國海軍的追緝，可能會先逃往海盜窩～日落列島，於是阿蒙斯決定重新打起已經三十年沒有出現過的大海盜崔斯克的旗幟，把皇家之鷹號改裝成海盜船，全體乘員通通都僞裝成海盜，以便前往日落列島。這時馬丁公爵卻因思念愛妻而精神恍惚，不愼摔成重傷，爲了怕自己就此離開人世，他把尼可叫至床前，告訴他當年黑暗精靈南侵的眞象其實只是爲了讓蛇人（ Serpent man-Pantathian ）能夠喚回牠們邪惡的主人，而藏在塞散農（ Senthanon



）地底的生命之石則是他們眞正的目標，這次的突襲也可能跟蛇人有關，馬丁叮嚀尼可要多加提防；另一方面精靈族也察覺到最近黑暗勢力的蠢動，因而派出了他們的王子卡林（ Calin ）前來幫助，所有人連夜趕工終於完成了改裝，立即前往日落列島找尋俘虜的下落。

阿蒙斯雖然以海盜的身份出現在日落群島，但因爲三十年沒有過他的消息，當地的海盜不願輕易的相信他，同時阿蒙斯也發現昔日殺人越貨的伙伴現在竟然因利之所趨而轉成爲正當商人，阿蒙斯找到了曾襲擊克里狄的船長羅德（ Rh-ode ），但羅德堅不承認，尼可決定用計激怒他，使他原形畢露，羅德果然中計，另一方面島上的小賊布里莎向哈利及馬可士兜售情報，並且帶他們到劫掠者曾停泊的小島上去，卻發現幾乎所有參與此次的人員全部都在當地被滅口；日落列島上的所有船長得知羅德曾襲擊艾爾王國都十分震怒，因爲這將帶來報復性的攻擊，尼可王子則在公平決鬥中格斃了羅德，同時揭露自己身份。向各船長保證只要歸順艾爾王國就可免去刀兵之災，海盜們答應愼重考慮，而衆人則再繼續照著布里莎所告知的劫掠者所搭乘的黑色巨船方向而追去。

但該艘船航行方向並無任何已知之陸地，尼可憶起父王曾說過海的對岸仍有大陸，衆人則依循著安東尼對瑪格莉特的奇特感應而航行著，經過數月之久的航行，憑著阿蒙斯的精湛航海技術，終於快要追上黑色巨船，眼看著就可以攔截他們，卻被對方施法中止了四周賴以航行的動力～風，只能束手無策的看著對方遠離，安東尼試著使用控制天氣的法術來讓船前進，但卻因經驗不足使法術失控，帶來滔天巨浪及狂風，皇家之鷹號也因而沈没，衆人只剩少數能倖免於難，被沖到不知名的沙灘上，補給、淡水、武器全都受到了嚴重的損失，衆人冒險登上懸崖，卻發現眼前盡是一片廣大的沙漠，一群人靠著古達在沙漠求生的經驗才得已勉強生存下來，支撐到有綠洲的地方，再經過數天的旅行終於離開了大沙漠。

另一方面瑪格莉特和阿比蓋爾則被人不斷的逼問有關艾爾王國的一切，若稍有不從則有囚犯會被殺害，經過長時間的旅行後，終於踏上陸地，她們四週卻開始出現許多全身鱗片的生物，牠們不但模仿她們的行爲和口音，甚至連外形都逐漸變得一模一樣。

尼可一行人卻又剛好遇見了一隊剛遭遇盜匪的商隊，並且找到一名劫後餘生的馬車伕吐卡（ Tuka ），吐卡的語言和凱許帝國的方言有些類似，還勉強可以溝通，吐卡告知這馬車隊是護送新娘給蛇河城（ City of Serpent River ）城主的，而現在新娘卻被劫走，尼可爲了在這陌生的大陸上求生存，決定扮演傭兵隊長的角色，率領海難的殘存者和士兵救回被劫的新娘以領獎賞，可是没想到盜匪又被滅口，並且其中有許多人像是貴族子弟而非山賊，一群人循線索消滅了滅口的人並救回了新娘，卻發現派來滅口的人竟是蛇河城主的親衛隊，衆人感到十分納悶。

一行人準備前往一間河邊的旅店休息，卻又發現又有一群傭兵被滅口，尼可並且救出了二名旅行經過的傭兵，普拉吉（ Praji ），凡斯洛（ Vaslaw ），同時也意外找到了許多店主留下的錢財，最不幸的是竟然發現了當年受默曼德瑪斯操縱的僵屍--黑衣殺手的同類，不同的只是它身著紅衣紅甲，尼可也了解到當年幾乎毀滅世界黑暗力量，仍然在操縱著這次的事件。

尼可一群人在進城之後發現蛇河城的城主似乎意圖挑起當地各族間的戰爭，而且他似乎只是受人控制，他的大臣，傳說中的魔法師達哈肯（ Dahakon ）和他身旁的女人似乎才是眞正的主使者。奈可深入皇宮發現達哈肯是死靈法師（ Necromancer ），具有操縱屍體的能力，他並且以人類的鮮血來維持自己的長生不老，幸好現在帕格仍然在和他鬥法拖延時間，令他無暇它顧，但還剩下他身旁的克勞維絲（ Clovis ）會阻礙尼可的計劃；卡林也進入達哈肯的宅院中窺視，除了發現幾乎大都是棄置的空屋外並且大致上確定了守衛並不森嚴，另一方面尼可則請普拉吉聘請可靠的傭兵來幫忙救出俘虜，阿蒙斯則帶領手下去碼頭搶奪船隻。

奈可帶著安東尼去阻止克勞維絲--許多年前奈可的妻子，同樣追尋魔法卻走上不同的道路…

「別逼我們傷了妳！」奈可警告說

她大笑起來：「你們要怎樣傷害我？」

奈可指著安東尼，可憐的安東尼努力的想要停止發抖並且站直，同時他的眼淚和鼻涕也不停的往外冒｛p.s.奈可剛剛用了一顆剝皮的洋蔥阻止了克勞維絲用狐媚術控制安東尼。｝，安東尼也回頭看著奈可。

「他才是眞正得到黑衣馬可洛士眞傳的人。」奈可戲劇化的說，「他就是馬可洛士的兒子！」



那女人看著安東尼，「他是嗎？」

奈可又很誇張的說：「安東尼，我們必需要阻止她，釋放你全部的力量吧！」

安東尼點點頭，這句話是奈可事先說好叫他使用腰間小包包的暗語。克勞維絲開始吟唱咒語，安東尼覺得他手上、頸部的寒毛都因為強大的魔法而豎立了起來，他知道那咒語，並且曉得她正在樹立一個對抗魔法攻擊的防護罩，安東尼也知道自己既沒有那種技巧，也沒有那種力量可以穿透這樣的防護咒語。

突然之間她被包圍在一層銀色的光輝中，安東尼伸進袋子裏拿出奈可交給他的紙製小玩意兒，並且用力的擲向地板。一道濃煙冒了出來，並且快速的充滿了整個房間。「這是什麼呀？」克勞維絲喊叫著。她再度開始吟唱另一個咒語，安東尼知道她在召喚黑暗力量來毀滅奈可和自己這個蹩腳法師。熱切的祈禱著奈可知道自己在做什麼，他打開了小包包並且用力的丟向克勞維絲。

克勞維絲停下了她的咒語並且試圖去阻擋那穿過銀色防護罩的小包包，它正中她的臉上，一時間她被黑色的粉末包圍著。三個人都停止了一會兒，然後她打了一個噴嚏，她張開嘴要發出聲音，卻又打了一個噴嚏；第三次的噴嚏讓她的眼淚也流出來了，她劇烈的咳著，好像嗆到了一樣，同時又打了一個大噴嚏。安東尼也不停著打噴嚏。

那個女人試著再說話，再繼續她的咒語，但她無法停止打噴嚏。奈可伸手進他的百寶袋掏出一個布袋，他用全力揮著這個布袋並打在她的後腦上。

她一聲不響的倒了下去。安東尼用力的擰著鼻涕，一邊流淚一邊問道：「胡椒？」

奈可也打了一個噴嚏，「你不可能一邊打噴嚏一邊施法。我知道她如果以為我們要用魔法攻擊，她一定會不提防最明顯的攻擊。她總是專注於大事而忽略了細節。」他算準了距離再用力打下去，「她會有好一陣子昏迷不醒。」

「你用什麼打她呀？」

「一整袋的蘋果。我敢打賭那一定很痛……」

～摘自<國王麾下的海盜>第二十一章
<脫逃>（Escape）

他們及時的救出了虛弱的人質，但安東尼卻發現了這些蛇人準備利用自己做為帶原者把無藥可救的瘟疫傳到美凱米亞上，再乘機利用混亂奪取生命之石，一群人放火燒掉一切，並且殺掉所有的帶原者，順利的逃上阿蒙斯奪來的船，雖然阿蒙斯也身受重傷但尼可接管船長的職位和追兵展開追逐戰，尼可決定一路直航回艾爾王國，在接近海岸時再把這背後帶著瘟疫的船給放火燒沈，必要時甚至不惜同歸於盡。終於決戰的日子到了，在一場血戰後，古達為了救尼可而犧牲，在損失慘重的狀況下，追兵仍然被大火所擊退，正當大伙以為已經擊退了最後的一艘追兵時，達哈肯所率領的一艘之前一直隱身的戰船卻突然現身，全船都是受達哈肯控制的僵屍，眾人已無力再戰，正感絕望時，安東尼喚來了帕格，帕格用巨龍的火焰解除了最後的危機。和平又再度降臨了美凱米亞，只是許多愛好和平的人卻再也沒有機會看到美麗的日出了……

××深入的討論××

以筆者個人的觀點來看，這兩本小說可以另外冠上一個相同的標題〝阿魯沙公爵愛子的成人禮〞，這兩篇小說的內容幾乎都是在描述阿魯沙的三名兒子經過許多不同的磨難和歷鍊之後搖身變成世故、成熟穩重的大人，兩本小說的野心都不大，所以表現出來的格局都不大，不管作者怎樣努力的用一些看似可怕的危機來包裝，都不能令人產生一種〝迫切危機〞的感覺，不知道作者當初在撰寫〝時空裂隙之戰〞三部曲的時侯的大氣魄大格局到那裡去了，也許寫了那麼大規模的作品之後需要一些休養生息吧！下面就再針對兩本書來分別剖析。

〝血之皇子〞是艾蘭和博利克的成年禮，故事發生的背景的凱許帝國在本書以前都一直只是聞聲不見人的影子國家，在這本書中則第一次有血有肉的呈現在讀者的面前，凱許這個大帝國有著阿拉伯帝國、鄂圖曼土耳其帝國這些在歷史上曾明文記載國家的影子，同樣都是疆域遼闊，也都有著分歧的文化，同樣的也有一些鞭長莫及的自治省。作者筆下的帝國人民因為自然環境惡劣，而民風十分強悍、熱情，雖然有著女皇掌權，但女性的一般地位都不是很高，作者在此本作品中一反以往三部曲中柏拉圖式愛情的敘述，這裏對於許多男女之間的描寫都十分的露骨，當然上面的文中受限於尺度，筆者當然不可能一絲不掛的……呃……嗯……我是說一絲不漏的跟大家報告，特別值得一提的是當艾蘭在宮中享盡齊人之福的時侯，博利克卻正在沙漠中被整的死去活來，作者在這裏還眞是有一些獨特的幽默感呢！另外〝血之皇子〞中其實也有蠻多份量的劇情在繞著〝血統〞這個話題在打轉，因

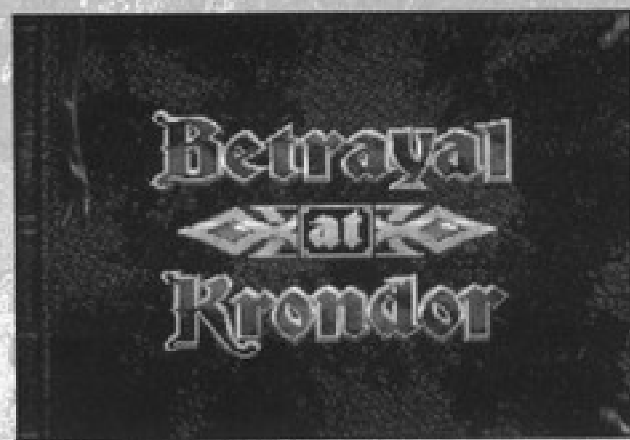


爲凱許帝國用血統來十分嚴格的區分人的階級，階級分明的程度甚至直逼印度的種姓（ Caste ）制度，沒有純正血統的人連居住在皇宮四周的城市中都是不被允許的，各階級之間連流通的機會都沒有，即使得以位居要職，仍然無法得到公平的待遇，所以導致帝國內部動盪不安，若是用比較社會學的眼光來看，各階層間若是長久之間無法流動，所累積的能量不斷增加，一但爆發出來對社會所造成的傷害實在是無法計算的，在小說中造成的結果是推翻政府的叛變，而現實生活中就像洛杉磯的黑人金恩所引起的大暴動，由小說中看現實的生活也眞的非常諷刺，明明大家都知道重要的是一個人的能力和人品，但卻避免不了的用一個人的能力和人品，但卻避免不了的用一個人的種族、膚色、甚至省籍來決定要怎麼對待一個人，希特勒是這樣，以前的南非政府也是這樣，在塞拉耶佛昔日的鄰居會變成今日取你性命的狙擊手，難道人類這個大集合底下各族群互相排斥的狀況是不可能避免的嗎？小說中可以給我們一個皆大歡喜的結局，在現實生活中呢？也許只有在種族主義的狂熱中發揮人性光輝的德國商人辛德勒(Schindler）才是我們的答案吧！

〝國王麾下的海盜〞則是尼可王子的成人禮，故事發生最集中的地點主要是在〝諾文德斯〞（ Novindus ）一個也是在以前曾經出現過的大陸，位置則是在艾爾王國所處的美凱米亞西方，無盡之海（ Endless Sea ）彼端的一個比美凱米亞略小的大陸，當年帕格和湯瑪士曾經乘在巨龍背上，從這塊大陸上進入冥府尋找黑衣馬可洛斯的蹤影，同時也見識到了神秘的衆神的墳場，而一些在遙遠的過去由凡爾黑如人所創造的生物也居住在此，像虎人、蛇人等。從這兩本著作都是在描寫一些以前出現過，但著墨不多的地點，筆者推測這兩本書背後的任務可能是要把這個奇幻世界的人文地理描敘地更加的詳盡和豐富，以便能夠達到一個〝虛擬歷史〞和〝虛擬世界〞的基本要求；有許多地方都可以看出作者在努力的爲這個世界添加血肉，在諾文德斯竟然有精靈居住，作者給我們的解釋是當年在凱許帝國的一場宗教革命，某些人不堪壓迫而遠渡重洋逃到這裏來，這種情節不禁令人想起當年英國的清教徒乘坐五月花號來美國殖民的情景。而在這一部作品中在背後興風作浪的又是蛇人牧師，因爲蛇人的進化已經走進了死胡同，每一名生爲蛇族的人都甘願爲創造牠們的艾瑪．羅達卡（ Alma-Lodaka ）而光榮赴死，爲了使牠們的女神復生，甚至不惜殺盡所有的生物，牠們也才會一而再，再而三的對艾爾王國造成威脅，遠自默曼德瑪斯的黑暗大軍南侵，近至這一次的死亡瘟疫；都是牠們在背後主導，而作者也在結局中表示，一定會有一個英雄出來消滅蛇人一族的，至於這是不是作者下一部作品的預告，筆者就不敢妄加推測了。

串連兩部作品的靈魂人物則是奈可，這個與傳統魔法師＝老學究＝穿著長袍、莫測高深、彈指之間取人性命的刻板形象完全扯不上邊的離經叛道的異類法師，他也穿著長袍，只不過這個舊的不像樣的袍子千瘡百孔，不知補過幾回，他也莫測高深，只是沒人知道他爲什麼會覺得冒生命危險很有趣，他彈彈指頭倒從來沒取過人性命，只是很有可能會變出一隻大眼鏡蛇或一隻凱許的皇家巨鷹，在他眼中的魔法全都回歸到最原始的狀態，只是從自然界的一切本質中汲取能量來達到一些目的，有些時侯連他自己也無法知道原因，其它的法師所用的咒文、儀式、引物（ Catalyst ）都只不過是讓這些行爲複雜化的手段而已，但像安東尼所使用的控制天氣的法術，奈可不知道它的原理，所以也不知道怎樣去中止它，在他平日嘻笑的背後其實是一種看破紅塵，〝大隱隱於市〞的一種灑脫，因爲他的歲數跟他的外表並不相稱，事實上他已經活了有一般人的數倍之久，跟看著自己鍾愛之人甚或子女年華老去而自己卻不受影響的法師帕格其實算是同病相憐的同一類人。而他所走的魔法之路是比較哲學性的，所以在他面對許多法力強大的法師時他可以利用魔法的本質本擊敗他們，他可以用胡椒來阻止法力高強的壞蛋，或用沒有傷害力的木箭來幫助帕格擊敗達哈肯。奈可的出現和帕格這個角色是兩個很強烈的對比，帕格是個魔法的藝術家，不管他再怎麼有天份，還是要等他到了大師級的地位之後才能領悟到法術原本就是沒有派別之分的，而奈可則是個魔法的哲學家，一開始就洞悉到所有的魔法都只不過是要把戲，只有耍的好與不好的差別而已。

原著與電腦上的叛變克朗多



終於在大家都對〝時空裂隙之戰〞這一系列小說都有了一些



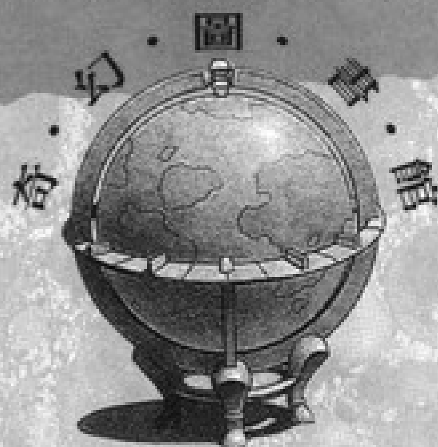
初步的了解之後，我們終於可以談一談在電腦上的〝叛變克朗多〞，不過相信很多讀者在很久以前就已經看過它的評析，別擔心，接下來的內容不是在炒冷飯，筆者只是要單純的從原著的角度來看這一個移植和改編之後的效果如何。

前一陣子湯姆·克蘭西（Tom Clancy）的作品〝迫切的危機〞（Clear and Present Danger）被改編成由哈里遜·福特主演的同名電影，雖然電影大賣座，但湯姆·克蘭西卻對外大放厥詞，表示電影改編的有失原著精神，但其實也不能完全怪罪到導演頭上，因爲湯姆·克蘭西的小說本來就是擅長同時處理很多個同時進行的事件，這些事件發生的地點可以在地球上的任何角落，而且時間軸都非常的精確，所以改編成電影的確會很容易失眞；又或者另一部也相當賣座的〝魔鬼總動員〞（Total Recall），如果有人看過原著的話會發現，所據以改編成電影的只不過是一篇諷刺意味很高的科幻短篇小說，爲什麼編劇可以把它改編成具有尼采筆下超人象徵的電影呢？而這也是筆者認爲一個有原著做背景的遊戲同樣會遇到的問題；要怎樣把一個在平面媒體--書上的劇情，成功的搬上一個三度空間的媒體上而不失眞，對於原著是不是要原封不動的改成遊戲，如果這樣做，會不會讓早已讀過原著的人們失去對劇情的新鮮感，而變成只是在走一條早已知道目的地的路而已，而如果劇情刪動、改變的幅度太大，不復本來面貌，則又是不是失去了原先用原著來做號召的用意，會讓玩者覺得受到欺騙呢？

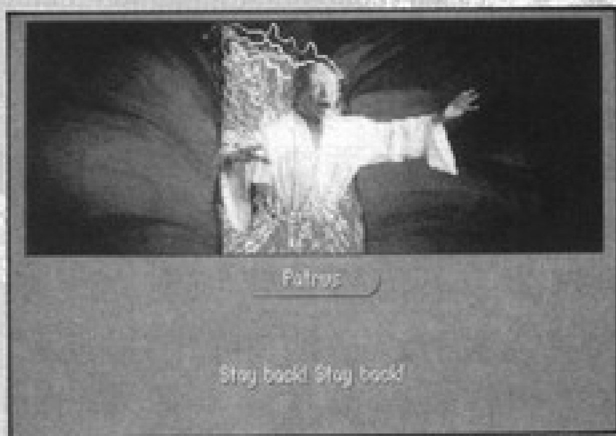
而這幾個問題，從移植的結果看來，很明顯的被〝叛變克朗多〞的製作小組或成功的克服了或巧妙的避免了，製作小組選擇的不是吃力不討好的和原著去硬碰硬，他們相反的則是以相同的人物、相同的背景、不同的時間來做爲遊戲的場景，一方面不讓玩者有重覆之感，另一方面也不會讓慕名而來的玩者有不適應的感覺。而時間是唯一不同的地方，製作小組面臨了三種選擇，一種是〝前傳〞，時間設定在原著發生之前，可以把原先小說中的一些傳說或神話活生生的呈現出來，缺點則是人物都不夠熟悉，會讓玩者有疏離感，這有點類似喬治·盧卡斯將要開拍的〝星際大戰〞第四集；另外一種則可以把時間設定在兩原著之間，這樣的優點則是時空變遷不大，很容易讓玩者融入其中，原著卻不一定留有這樣的空間，而且在已知的兩段故事中間要天衣無縫的插入一段，難度會大爲增加；還有一種則是設定在原著最後一本結束後的時間之後，優點是可以任編劇天馬行空的揮灑，但作者其實比較不可能同意這一條路，因爲它有可能會妨礙到作者自己本身的創作理念和計劃。

結果大家都知道了，〝叛變克朗多〞採用了中間的這一種方式，也算是湊巧，原著中剛好有這麼一段空白的時間，就讀者的角度來看原者之前鏈結十分鬆散的這一段時間，剛好成爲可以用來移植遊戲的一個完美的空窗；其次要再來看看的是這一段插入的劇情有沒有格格不入或是前後矛盾的地方，就這一點來說，〝叛變克朗多〞可說是做的相當優秀；會使黑暗精靈再大規模南侵的原因是黑暗精靈們相信默曼德瑪斯十年前在塞散農，並未背棄他們，而只是被秘密的囚禁了起來，而這次垂涎生命之石力量的則是簇朗尼帝國法師公會，曾經看過原著的玩者也會發現四個只有在遊戲中出現的人物，除了歐文（Owyn）最後被帶往法師學院外，其餘三個人都被作者給巧妙的處決了，這可能是因爲這些角色和作者相處的不夠久，所以才會這樣爲了顧及劇情銜接而痛下殺手，不過因爲這種作法也帶給玩者一個比較接近現實的感覺-原來陪我冒險那麼久的伙伴也是會死的，而不像小說中惜命如金而給人一種主角永遠不會死的超現實假像。

一般的角色扮演遊戲中，整個人物的個性都十分的平面，而讓玩者無法眞切的和角色合而爲一，當然筆者不是認爲玩完遊戲之後，玩者應該要知道角色愛吃什麼水果（P.S.筆者一直認爲日本人的這種作法實在很蠢，把春麗崇拜的偶像和最喜歡的顏色列出來有什麼用，讓玩者在遊戲過程中自然和角色合而爲一才是正途，而不是弄了一個沒啥劇情的動作遊戲出來，一看大受歡迎，才又突然跑出一堆硬掰出來的個人詳細資料。）〝叛變克朗多〞中有十分大量的隊員之間的對話，在有重要情況發生時隊員之間都會有相當精彩的對話，而從一個人說的話中，玩者也更可以了解該名角色的性格與背景，從而使得這名人物更立體化，更有生命力，就以遊戲中的第一章來，一開始出現的三個人物，拉克萊兒（Lock lear）、葛拉斯（Gorath）、歐文（Owyn）來說；拉克萊兒在原著中原本只是一個居於陪襯角色的人物而已，給人的感覺就像一團稀薄的影子一樣，連作者自己在〝血之皇子〞中把他處決的方式也不是轟轟烈烈的，有點像一個影子就這麼被風吹散了，但是在〝叛變克朗多〞中玩者可以從他的戰鬥技能中眞正感覺到他是王國中首席的劍



術高手（一開始他的攻擊技能確實是最高的），也可以從他對黑暗精靈葛拉斯那種不信任幾近殘酷的態度中感覺到往日傷痛的記憶對他造成多大的影響（小說中拉克萊兒的初戀女友在〝塞散農的黑暗〞中的阿曼加古城保衛戰中被黑暗大軍所殺，但小說中只以〝留下很大的傷害〞一句話帶過），而葛拉斯這個黑暗精靈可以算是Raymond筆下所創造過最成功的人物了，幾乎從頭到尾都受到冷言冷語的對待，大伙一方面因為他是個叛將而輕視他，一方面又擔心他會再度的背叛，連玩者也一直以為〝叛變克朗多〞中的叛變指的就是葛拉斯會再度背叛，殊不知葛拉斯是背負著全族盡被屠戮的血債，一路上和其他人一同忠心耿耿的冒險犯難，最後好不容易證明自己的清白，卻又為了拯救大家，叫歐文把自己給殺了，這種從頭到尾悲劇性的人物不但塑造的彷彿就在玩者面前一樣生動，同時也是原著中所前所未見的。〝叛變克朗多〞的內容精采程度甚至遠遠超過了作者自己的原著，就以最後結局時帕格當場格殺默曼德瑪斯的一段劇情就曾令筆者納悶許多日子，當最後終於想通是帕格為了徹底讓黑暗精靈絕望所演出的戲碼時，實在忍不住要為編劇的創意叫好。當然也有一些失眞的狀況出現，阿魯沙從原著中的冷靜自制，變成了遊戲中暴君似的人物，而曾是主角的帕格在劇中的鮮活度甚至輸給了一個短命的角色法師派卓斯（Patrus）不過就大致上來說還不至於會動搖到遊戲



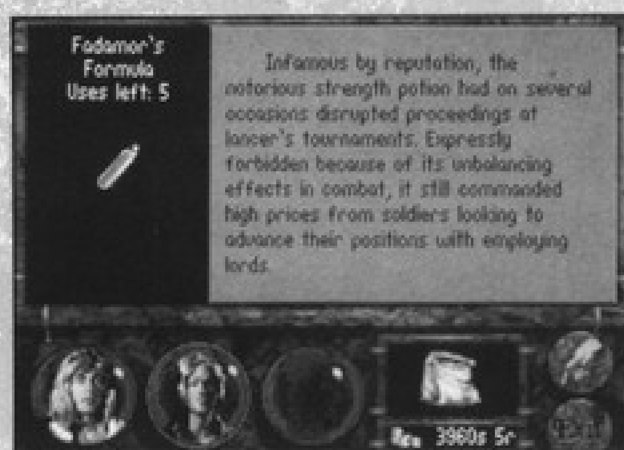
的表現。

然而〝叛變克朗多〞製作小組所做的並不只是把原著搬到電腦中而已，他們實際上所做的比一個原著的讀者所能夠期望的還要多了很多，他們對每一樣物品或人物除了用美工把它表現出來之外，還用了許多的敘述來加強玩者的印象，下面就以一樣物品來做例子：

Flame root oil
（火焰樹根的油）

是在艾爾王國的士兵被極低溫的兵刃砍傷之後，由阿薩方（Altha fain）所引進的，這種帶有黏性的油液可以買來當作護甲的保護層的。任何極低溫的兵刃一但和這種棕色液體接觸，馬上就會回到原來的溫度。

其它還有許多類似的物品都是在原著中沒有提及的，像Dalatail milk，這種可以加強防禦能力的飲料，遊戲中告訴我們它是經由達拉--弱者守護神的牧師所祝福過的，而Kilian root oil則可以使刀劍更鋒利，Naphtha則可以讓刀刃短暫的燃燒起來，這一些的物品除了這些說明再加上使用後的效果都使得玩者可以漸漸的相信眞有其事，連一些單純的武器、護甲，遊戲製作小組也不吝加以說明。另外一個十分有趣的系統是兵刃和護甲都可以經由祝福而加強他們的功效，而祝福又因各位神衹的性質而不同，像死亡女神Lims-Kragma的祝福是最強力的，因為她本來的職責就和這些砍砍殺殺有很大的關係，而Suug的祝福是最弱的，因為她只擅長醫療與潔淨，這些刀兵之事本就不是她的管轄範圍。



製作小組所加入的還有另一個黑暗精靈字鎖的設計，這從遊戲性的觀點來看是十分成功的，它所提供的是一種典型的美式謎題：〝什麼東西丟上去是白的，掉下來之後則變成白的和黃的？〞答案是雞蛋，除了可以滿足擅解文字謎題的玩者之外，因為這類謎題的組合有限，所以擅解邏輯謎題的玩者也可以從造字的可能組合中試著去湊出正確的解答來，而完全不擅解謎的玩者也不會無法結束遊戲，因為這些箱中所放的大部份只是一些增加玩者實力的物品，少拿了只不過會比較不甘心而已。

〝叛變克朗多〞就筆者所知的原著移植遊戲（RPG）中，是非常不錯的一個作品，國內外也給予一致的好評，但是最近Dynamix卻遲遲沒有續作出片的消息，不知當這篇稿子刊出的時侯會不會有新的消息，筆者自己是很想在美凱米亞的大陸上再度漫遊的啦……

後 記

在完稿的時候筆者已經拿到Larry Niven一些其它的著作了，而據說將再度由Legend公司搬上電腦螢幕的〝Deathgate〞這部由Tracy Hickman和Magrett Weis這兩位〝Draglonance〞和許多紙板遊戲發展的作者的最新作品，筆者也在盡全力的搜集中，希望Fantasy Library在下次與大家見面時能夠更加的充實，下次再見！

軟體世界攻略本叢書

魔法門外傳三合一攻略全集

在厚達兩百多頁、全銅版紙印刷的『魔法門外傳三合一攻略全集』中，究竟有那些精彩的內容呢？

1、『星雲之謎』的完全圖文攻略

可怕的席恩王假扮羅蘭王子來到星雲世界，不僅慫恿伯洛克國王找尋第六片魔鏡，還聯合野心勃勃的達松格巫師，將王國的首席法師克羅多囚禁了起來。這一切的背後，究竟有什麼陰謀呢？

2、『黑暗魔君大反撲』的完全圖文攻略

在你打倒席恩王之後，發現原來眞正的主使者是亞拉瑪，君臨黑暗勢力的帝王。他不僅控制了另一面的黑暗世界，還打算派遣席恩王來征服星雲世界。雖然席恩王被打倒了，但是，亞拉瑪是不會就此罷休的；在某一個地方，你將會遇到成群結隊的席恩王所組成的軍團...

3、『決戰星雲世界』的完全圖文攻略

雖然你已經打倒黑暗帝王亞拉瑪，但是你的任務仍然尚未完成。爲了星雲世界及黑暗世界的將來，你必須讓這兩個世界合而爲一。首先，你得救出被囚禁在某處的羅蘭王子。如果夠膽量的話，也可以向史上最強大的生物－巨龍挑戰，以證明你的實力。

4、183種怪物的圖文資料

在此收集了星雲世界及黑暗世界的所有怪物，不僅刊登出牠們的圖片，還列出完整的屬性資料，讓你在戰鬥時能夠知己知彼，百戰百勝。

5、特殊技能、物品、法術的所有完整資料

在本部份將爲你介紹『魔法門外傳』中所有的人物附加屬性、物品及其附加能力，以及法術的所有資料。讓你在征戰途中更能掌握所有的知識，以早日完成任務。

6、兩個世界的大張全彩地圖

隨書附贈『星雲世界』及『黑暗世界』的世界地圖，在上面標註了特殊的建築物及地點，週圍還有區域座標供你參考。

道歉啓事

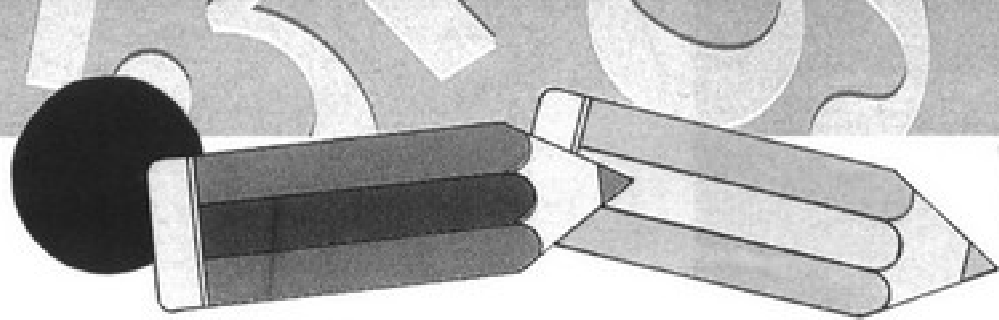
本刊上期（68）P.37內文第三行，將華義國際公司誤植爲華異國際…又，該公司出品之聖少女戰隊，於目錄及封面誤植爲聖少女戰紀，另松詮資訊出品之星城－綠洲計劃於同期P.38誤植爲星河…經華義國際及松詮資訊反應，特此提出更正，以正視聽，編校謬誤，再致歉意。

—軟體世界雜誌社

我們的呼籲

軟體世界雜誌爲與讀者間一互動性極高之刊物，除特約作家邀稿外，仍有不少篇幅爲本刊讀者賜稿。近日發現部份作者雖收到本社匯出之稿酬（匯票）卻無法向郵局提領之情事，經查乃作者所附之姓名非爲眞實姓名所致（如64期不吐不快黃建業〔筆名〕、68期遊戲終結者王渙文〔筆名〕），依現行郵局法規，此筆稿費須經公告半年無人支領後，方得退回原寄發出處。爲不抹煞作者使用筆名之權利，並避免作者權益受損，本社再度呼籲，讀者投稿務必附上眞實姓名、地址，使用筆名與否，悉聽尊意，軟體世界雜誌竭誠歡迎各方讀者不吝賜稿。

—軟體世界雜誌社



問題診療室



高雄市❀陳偉英

Q 問題診療室，你好：「先禮後兵……？」經過我千思萬想後，決定把心裡的話寫出來。

①軟體世界的出刊日又開始慢出了！以前是每月八號出，你們總拖到十三或十四號才出，許多讀者投書了就辯解一大堆，還把出刊日的日期延到十五日，剛更改的第一個月的確很「準時」，十五號就出了，但從第二個月開始又再延後了（江山易改，本性難移？） 20 號才看得到蹤影。「現在已是 11 月 22 號，尚未看到 11 月的軟體世界」。我知道你們的稿子大多由特約作家撰寫，未使用外來稿，這的確很辛苦，但人還是要守信，說 15 號就應該 15 號出刊。就因爲久等不到你們出刊，又急著想知道新遊戲的動向，終於忍不住去買了本「電 X 玩家」（這不算背叛吧？），你們那麼慢出，又怎麼能提供我們新資訊呢？我們的心情你可想而知。（話或許太激動了，但你們應該體諒我們，對吧？）

②票選活動是我最愛看的單元之一，但最近我發現了一個超級大的缺點，每次投票總有一些廢票或其他，到底是那裡寫錯了你們也不說，錯誤不能更正就一錯再錯，這不就浪費了許多選票嗎？前五名的故事，滿不錯的，繼續加油喔。

③封面換別家公司的吧，接連這幾期皆是軟體世界的封面，（中華職棒還連莊，接連兩期都榮登封面），這也難怪許多人都說你們立場不公偏坦智冠，當別人說你們不公平時，我竟啞口無言，不知如何辯解，因爲我也有同樣的感覺。所以封面不妨考慮別家公司的吧。

④遊戲評論的公正性或許是滿高的，但我看最近這幾期後開始質疑其公平性了，凡是軟體世界的遊戲評語一定是大優小缺（就是特別強調大優點，也只提出小小的缺點）每個軟體世界所做的遊戲基本分都 75 分，連倚天屠龍記這麼差勁的遊戲都還超過 80 分。（若筆者未看倚天屠龍記的小說，根本不知道這個遊戲在幹嘛，改的一塌糊塗，劇中人物佔極重要比例的周芷若及趙敏、小昭竟變成跑龍套的，眞替金庸感到不平，若無法將原劇本搬入遊戲中，至少基本的內容要有。但……。）

⑤前一、二期中，你們私下比的中華職棒Ⅱ比賽值得刊在雜誌上嗎？還佔了四頁，有沒有偏坦智冠已經很明顯了。

該寫的都寫了，只盼此信不會變成垃圾筒裏的訪客？

祝　銷售量日益增加

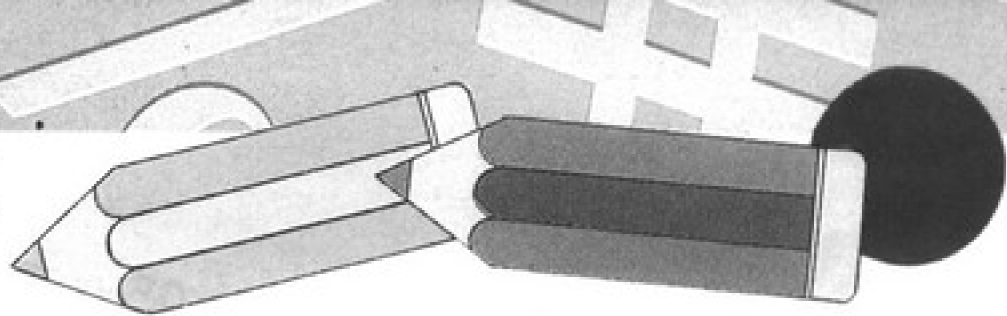
恨氣衝天的讀者留

A 陳讀者你好：

在回答你的問題之前，要先向你保證這封信絕對不是從圾圾筒撿起作答的。

①對於出刊日期一延再延，實在是很抱歉，回顧今年初因編輯人員離職而使出刊拖延後，出刊日期就難步上軌道，雖然後來補充了不少新血，但由於之前的延後會對往後的幾期順利出刊與否產生連帶的影響，除非我們昧著良心把其中一期做的特別爛，否則是很難調整過來的，幸好到目前爲止，我們自認一直秉持著良心在辦好雜誌，至於在與時間的賽跑上，一直跑在出刊日期之後，也許是能力不足的關係，但還是希望你多多爲我們加油鼓勵。而你說「雜誌那麼慢出，又怎麼能提供我們新資訊呢？」，我們認爲事實正好相反，最近幾期雜誌就是爲了提供讀者們最新資訊，而使出刊日期又開始落後，像上一期我們爲了提供讀者「魔法大帝」的第一手消息，在出刊前的最後幾天臨時決定把原先安排的稿件換下來，換上魔法大帝的報導，雜誌便因此晚印了好幾天。而本期則爲了使「運輸大亨」的報導上的圖更好看，編輯人員不眠不休的由 1930 年玩到 2030年，好不容易才得到結局與各年代城市發展外觀的圖形與讀者們分享，雖然出刊日期又延了一兩天，但還是希望以負責任的作法再次贏得讀者的肯定，因此，軟體世界到底有沒有提供給讀者最新資訊，既然你已經「背叛」買了「電 X 玩家」，相信一比較便知。

問題診療室



②票選活動一直有廢票與其他的存在，應該是很正常的現象，所謂的廢票，就是塡寫不夠明確，例如只塡寫「三國志」，我們便不知是指一代、二代、三代、或是四代。而其他的票數則是票數太少而無法進入 TOP 20 及 BUFFER 內的遊戲得票總和。在以往排行榜使用四頁的篇幅來報導時，我們經常利用篇幅來向讀者提出塡寫必須明確的呼籲，但並有沒明顯的改善，目前排行榜己縮減爲兩頁，而且字都排的密密麻麻的，就沒有空間在多加說明了。

你認爲很不錯的排行榜故事，是出自於我們敬愛的李初陽總編大人之手，他這個月爲了想出有趣的劇情，頭髮又多掉了好幾根，希望讀者繼續多多投票來支持他。

③封面採用的圖案，其實是一種廣告的行爲，和內頁的廣告性質是一樣的，只不過收費比較貴一些，目前軟體世界在雜誌上刊登的所有廣告，和其他公司一樣要收取廣告費的，並沒有任何的偏袒，而目前封面廣告與智冠科技是簽定長期合約，由於廣告是雜誌賴以生存的命脈，在合約到期時，站在增加收入的立場，我們絕對樂於看到其他公司加入封面廣告的競爭。至於封面廣告與雜誌內容客觀與否，在目前雜誌裡一直沒有類似「封面故事」的專欄的情況下，我想是沒有直接的關係的。

④倚天屠龍記是否眞的那麼差勁，應該是見仁見智的問題，雜誌既然已經做過了評鑑，就得尊重特約作家的意見，編輯部就不應該在此再多加闡釋了，否則就不需要請那麼多人來「群英會審」了，如果你有不同的意見，可以加入特約作家的行列，歡迎你把稿件寄來，讓編輯部來對你會審一番。

⑤ SUPER NEW FILES 的報導是以活潑生動爲主，我們一直在嘗試各種不同的表現手法，來達到最好的效果，使用實況報導的方式算是首次嘗試，如果做得不好還請你海涵。致於在平衡報導上，我們也在一直在努力，相信成績是看得出來的。

⑥自古多情人多餘恨，感謝多情的你所提出的建言與支持。



台南市❀陳健明

Q 問題診療室的大哥哥、大姐姐好！

①小弟在看了六十七的問題診療室中一位林讀者的問題中，曾提到令人「墮落」到底的頂級電腦配備，不知在市面上的價格是多少？（最省的）

②若想投稿「百戰天龍」，不知有何條件？

③在第六十七期的第三十九頁中，在項羽的旁邊怎是劉備？（差了好幾百年）請以後不要再犯錯了。

祝貴社

大吉大利、福如東海、壽比南山

A 陳讀者，你好：

①由於硬體一直推陳出新，因此價格幾乎每個月都在變，以目前的狀況來說，486DX2/66 的CPU的價格已經降到谷底，只有 5000 元左右，因在最省的情況下，用486DX2/66組合出一套「墮落」級的備配，大概只要花掉三萬元左右。而目前 PETIUM 60、66 等級也在降價，大約在四萬多元，是否值得買這種「成仙」級的配備，你可以到資訊展逛一逛再做決定。

②投稿百戰天龍只要會在稿紙上寫字就行，請你不要再猶豫了，快把你的稿子寄過來！

③六十七期將劉邦誤植爲劉備，的確是個很爆笑的錯誤，其實在第一版完稿時，稿子上還是正確的，但是爲了將項羽、劉邦這幾個字放大來加深讀者印象，在重新打字排版時，可能是三國志玩的太多了，竟將劉邦打成劉備，雖然上期已經做過更正，不過在此再向各讀者愼重道歉，SORRY！





自1995年元月起，軟體世界雜誌調整售價。

●自1995年元月起，
●每期零售價為新台幣120元。
●1995年三月號起，每月15日出刊。
（1995年元月之出刊日為25日，見下則通告）
●請洽各地電腦經銷商、書局、書報社。
●原訂戶於訂閱期數內，不受新價影響。（見下則通告）
●凡新（續）訂戶於1995年元月15日前
（郵戳為憑，逾期依訂戶新價辦理），劃撥訂閱
本刊一年（12期）或半年（6期）者，得享原價優惠。

●軟體世界雜誌1995年元月號與2月號兩期採合訂本
（70 & 71期）方式出刊。
●合訂本將於1995年元月25日推出。
●合訂本售價為新台幣240元。



●全書400頁，內容精彩、前衛，保證讓您一次看個夠。
●當期附贈神秘禮物．保證驚喜實用、物超所值、值得珍藏。
●1995年2月鐵定不出刊，請勿守候。
●原訂戶適於70期（元月號）到期者，照常收書，免加71期費用。
而於71期後（含2月號）到期者，照常收書，並於訂戶資料中扣除兩期。
●有意晉升為訂戶（含續訂）之讀者，敬請把握
1995年元月15日的原價優惠截止期限。

物超所值



現在訂閱　最是時候……

限台灣

訂戶價格	原　價	新　價	零　購
全年（12期）	1100元	1300元	每期 120元
半年（6期）	550元	650元	

訂閱帳戶：謝明奇　　訂閱帳號：40423740

●舊訂戶請註明訂戶編號
●原價優惠期限：1995年元月15日。請利用本刊劃撥單或郵局劃撥單逕向各地郵局劃撥。

軟體世界雜誌社

SOFTWORLD

劉伯溫傳奇





中國自古以來，籤卦及在民間盛傳，
其中的奧秘千變萬化、莫測高深，
而『推背書』是中國最準的預言書之一，
劉伯溫如何以此書之卦象，推出數百年後日軍將侵華？
又如何以風水之法解此災厄？
如何依”乘金相水穴土印木”之陰宅堪輿八字訣，
逐步找出龍穴？
如何利用河圖洛書推出孔明八陣圖？
又如何以奇門遁甲陣破孔明八陣？
而夜觀星相，何以窺出皇室諸星的變化？
除了承襲”奇門遁甲之九五真龍”的玄學劇情外，
”劉伯溫傳奇”將為您作各種更廣、更深入的中國科學及
玄學介紹。

★ 多線劇情及多結局，是內容豐富的ＲＰＧ遊戲，精彩的對話內容，使您更容易融入遊戲之中。
★ 加入男女間纏綿悱惻的三角愛情，是悲是喜由您決定。
★ 古典精緻的中國色彩畫風，多層次的複合式場景，讓您更賞心悅目。
★ 活潑的小動畫貫穿劇情，能帶您步入情境。
★ 戰略性的戰鬥模式與華麗的法術動畫，讓您能體會到戰鬥中的挑戰與刺激。







軟體世界 智冠科技有限公司 製作發行 SOFTWORLD

98精品店©

BY:GRX











亞美・風立ちぬ



LOVE STORIES





暗黑千年王國



こうかん日記

祝大家~

聖誕快樂呦！

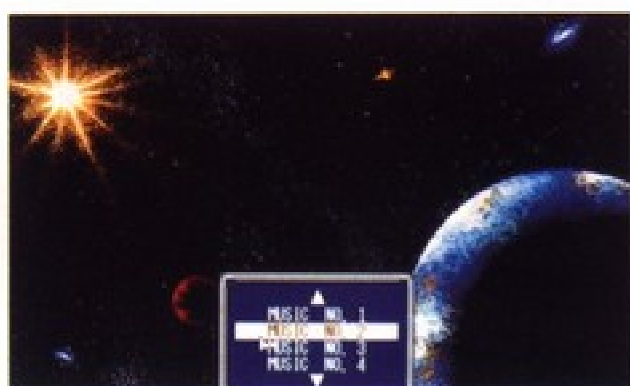
98 精品店

LOVE STORIES

●所須配備：NEC PC-9801 VM21以下
●滑鼠：支援
●HDD：支援 ●音源：FM音源



▶遊戲抬頭畫面



▲音樂選擇畫面

嗨！大家好，我是店長別GRX。很高興又在精品店中跟大家見面了。這次要爲大家介紹的四個遊戲在類型上都可說是蠻獨特的。首先就讓我們來看看這款由 FAMILY SOFT 所推出的戰略遊戲 -- LOVE STORIES（以下簡稱LS)。

LS 是以著名卡通“超時空要塞”爲設定背景的太空戰略遊戲。雖然說是戰略遊戲，

▼這便是最強大的兵器
－マワロス



不過在一場場戰鬥之間仍是有著像AVG一般的選擇畫面及遊戲方式。所以此遊戲幾乎可說是AVG與戰略的大合體了。

此外，如果玩家們稍微留意一下以前的報導。您可發現 LS 和第64期雜誌所報導的 SKULL LEADER在畫面上幾乎可說是一模一樣了。的確，不論是畫面或遊戲方式。 LS 均可說是延續自SKULL LEADER的作品。所以，將 LS 稱之爲 SKULL LEADER的資料片似乎是不以爲過的。

不過話又說回來，雖然 FAMILY SOFT這種換湯不換藥的方式讓人不敢恭維。但是對像店長這樣的超時空要塞迷來說，卻仍是無法克制自己不再掏出腰包的。


▲隊員資料介紹



▲ AVG 式的劇情畫面


▲飛行中隊一覽表


▲肉博戰時反戰鬥畫面



▲戰術戰鬥時的指揮畫面



▲美麗的遊戲女主角


▲令人懷念的老兵器

亞美・風立ちぬ

●所須配備：NEC PC-9801 VX/UX 以下
●HDD：支援
●滑鼠：支援
●音源：FM 音源



▲學生時代的亞美

接下來要介紹的這個遊戲，相信大家可以從其名字瞭解到遊戲的內容了吧。是的，這正是一款以亞美爲主角的美少女養成遊戲。由 FAIRY DUST 所設計發行。

一般而言，養成遊戲的規則都是差不多一個樣子，而這遊戲自然也不例外。在遊戲中玩家必須爲亞美安排每天的訓練課程，以增加亞美在各方面的屬性。而最後目的便是使亞美能順利通過畢業測驗及得到歌唱比賽第一名。

由於故事主角“亞美”可說是日本美少女卡通界的名人之一，所以遊戲中自然也穿插了一些養眼鏡頭。不過由於遊戲的內容重點並不是放在這方面，所以這些特殊畫面和其他美少女遊戲比起來，充其量只能算是服務性質罷了。

就整體上來說，此遊戲可說是相當失敗的。因爲如果以一個養成遊戲的觀點來看，那其內容實在單調了些。而若是以美少女遊戲的觀點來看，那這遊戲還不能算的上是美少女遊戲耶。





▶細膩的遊戲主畫面

▼點綴用的養眼畫面





▲有沒有留意到右上角的日期呢？



▲接受明星訓練的亞美



▲成年時代的亞美



▲上課之一景



▲課業太重導致亞美離家了



▲溫馨感人的結局



▲謝幕的結局曲

98精品店

こうかん日記

●所須配備：NEC PC-9801 VM以下
●滑鼠：支援　　●HDD：支援
●音源：FM / MIDI 音源


▲ 大地圖移動畫面


▲ 精美細緻的主畫面

這是一款由FAIRY DUST所推出的美少女AVG遊戲，故事的內容則是敘述發生在三個女學生之間的戀愛故事。雖然表面上看起來這是一個很單純的AVG遊戲，但玩起來確是讓人大爲吃驚不已。

首先一進入遊戲，電腦便要玩家從三個女主角間挑選一個開始遊戲，然而在該女主角敘述完她的戀愛經驗與對象後卻又要玩家再換一個女主角進入遊戲。正當三個女主角都"玩"過一次後，玩家才赫然發現這三個女主角暗戀的都是同一個人，而這個人便是玩家在遊戲中所將要扮演的角色。這也就是說玩家前面玩近一個小時內容的都是這遊戲的故事介紹而已。

當然，在正式進入遊戲後，精彩的內容才眞正開始。主角不僅要盤旋在三個女主角之間，還要留意與她們周遭人物間的人際關係；因爲雖然女主角有三人，但是這遊戲的結局卻絕對不只三種。

細膩的劇情加上動人的故事再加上牧野龍一的原畫設定。使得"好久沒玩過這麼過癮的AVG！"這句話成爲店長對こうかん日記最大的感言。



▶ 遊戲中三個女主角


▼ 美女姊妹的登場



▲ 女主角資料介紹


酒醉夜歸的鄰家大姊


值回一切的回眸一笑


▲ 深情款款的女主角


▲ 令人無法抗拒的一刻


▲ 糟了！走錯房間了


▲ 與女配角的促膝長談

暗黑千年王國

●所須配備：NEC PC-9801 VX以下
●滑鼠：支援　●HDD：支援
●音源：FM/MIDI音源

接下來要介紹給大家的，可說是一款相當獨特的美少女遊戲。雖然其類型只是一般的棋類遊戲，不過內容卻是卡通動畫界才有的特殊文化喔。



▲類似五字棋的遊戲畫面



▲這便是過關後獎賞畫面

這款由KATTY所發行的五子棋遊戲，其實說穿了也沒什麼。比較眼尖一點的玩家應該可以從附圖中看出其特殊的地方了吧。什麼？還不瞭解，您不覺的圖中的人物您都似曾相識嗎。嘻嘻，我沒說錯吧。其實暗黑千年王國最特殊的地方便是在於它是一款同人誌遊戲了。

▶你認識這個人嗎？



▼某一著名卡通女主角



所謂的同人誌遊戲和一般同人誌漫畫一樣，指的便是其遊戲人物乃是以其他漫畫或遊戲之人物爲主角。說白一點便是借別人的主角來演自己的戲囉。其實這種同人誌遊戲也倒還蠻受玩家歡迎的呢。相信原因大家都心知肚明了吧。

嘻嘻，說到這裡店長倒想起，其實自己不也曾出過這一類型的遊戲嗎。（本想藉機大打一番廣告的，不過看在主編的--斧頭上，還是就此打住了。大家，下回再見了囉）



▲遊戲的人物都是同人誌角色



▲生動的過關畫面



◀猜出這是那一個格鬥遊戲的女主角了吧！



◀好讓人熟悉的女主角……



ギャンブラ・賭徒

作者：RXZ



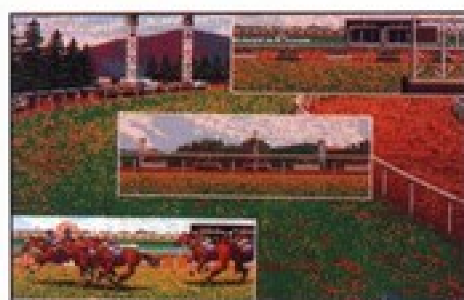
似乎好久一段時間沒有在DOS/V上看見美少女遊戲了，不知道爲什麼，最近國內吹起一陣高中美少女的寫眞旋風，看著一本本寫眞集不停地問世，卻沒有一套是可以在電腦上跑的，咦！你說光碟片嗎？唉！眞是世風日下，人心不古，姑且不論它的版權問題，市面上出售的這類光碟片，充其量也不過是美女圖的 DEMO 片，一點娛樂價値也沒有，當然，如果你覺得買光碟片比買書來得划算的話，也算是收集一些賞心悅目的藝術照片，不妨去找找看，只要是在健康心態的前提下……

由QUEENS SOFT製作的這套H-GAME（就是一般人常說的十八禁軟體），是敘述一名叫高木的男子，由於長時間過著賽馬的賭徒生涯，突然萌發「如果就這樣過了一生，在槍聲響起和判定燈之間，生命竟是如此地短暫」，在思索人生意義的同時，一個念頭閃過腦際，「對了！除了賽馬之外，人生應該有更充實的事，是愛情吧？那麼從今天開始，我高木便要過追逐女人（跑得像馬一樣快？）的生活了！」於是乎……各位玩家就成爲我們偉大的競馬專家 -- 高木啦！

在ギャンブラ中提供了相當完整的遊戲選項，像是遊戲音樂選項中的卡拉 OK 功能（音樂點播），在這個小小的遊戲裡竟然擁有 20 首曲風截然不同的音樂，隨著遊戲的進行更強力地烘托出整個遊戲的氣氛，或緊張或懸疑（眞的有，有鬼的地方，帶有顏色的那種鬼），另外也提供了賽馬的訓練模式，交女朋友總不能叫人家GO DUTCH吧!在遊戲中只有一種賺錢的方法，就是主角的看家本事 -- 賽馬，事實上只要仔細參考一下賽前資料，應該都是十拿九穩的，等到你抓到訣竅之後再進入遊戲模式也不遲，要不然你就會看到你的高木老是落得身無分文，去打一天工賺取你的"學費"，還有一個非常値得稱許的模式就是圖像模式，當你 PASS 一些關卡後出現的圖片都可以在這裡再次流覽，超過 60 張繪製得極爲精美的美少女圖片，在你過關之後再回到這兒來看，就好像影像圖書館一樣哦！

很可惜的是這個遊戲是日文的，許多文字敘述的關鍵恐怕會讓人望之生畏，尤其是最後關頭的測驗，十個題目一個也不能錯，才能順利過關，雖然有存取檔功能，不過也蠻爲難不懂日文的玩家，所以…筆者洩題給各位吧！如果玩家手上有這個遊戲的話可千萬不要錯過了喲！咦？什麼？要答案？現在的玩家眞是…懶啊！好吧，給！祝　順利！

麗奈	3232121332
樹里	1223113213
綾	3212233131





賽馬場中的場景

成熟美麗的綾









美少女樹里

可愛的小妹妹麗奈





ㄓㄨ年畫豬

還ㄓㄨ公道 畫ㄓㄨ本色

乙亥豬年，讓我們的創意急轉彎，畫出帥豬、吉祥豬、福氣豬、酷豬、乖豬、善良豬、愛情豬、快樂豬……等，也為豬塑造多種新形象，還豬公道。

TVBS

讓有創意的朋友，秀豬秀個痛快！

徵選辦法

一、宗旨:
1.帶動國內創作風氣。
2.爲即將到來之豬年，設計以豬爲造型、屬於中國人的豬年吉祥物，並活用於聯意製作股份有限公司之相關頻道上。

二、獎項及獎勵辦法:
1.首獎一名:獎金新台幣三萬元及獎座一座
2.優選五名:每名各得獎金新台幣貳萬元及獎牌一面
3.另視作品水準增設佳作數名，每名各得獎金新台幣壹萬元及獎牌一面

三、應徵資格:凡年滿16歲者皆可參加

四、作品主題:以豬之各種型態設計卡通造形，力求活潑、可愛並符合豬年吉祥富貴之形象。

五、作品規格及形式:
1.繪圖方式不拘(水彩、水墨、電腦繪圖...等黑白彩色均可)。
2.徵選尺寸爲29.5cm x 21cm大小以內，請將作品繪於該尺寸紙上(電腦繪圖請輸出於該尺寸紙上)。
3.應徵作品必須爲尚未發表過之作品。

六、寄件日期及方式:
1.收件日期:即日起至民國84年元月10日止(郵戳爲憑)
2.請將報名表格(可影印使用)詳加填寫後，貼附於應徵作品後寄回，作品上請勿署名或附加任何註記。
3.應徵作品請裱貼於厚紙板上寄回，請勿加以任何摺疊。
4.所有應徵作品請以掛號方式寄至台北市八德路一段46號7樓「TVBS吉祥豬徵選小組」收。
5.所有參加徵選作品恕不退件。

七、得獎作品使用權:
1.所有得獎作品(含首獎、優選及佳作)之使用版權爲聯意製作股份有限公司所有，得使用於各相關頻道之任何宣傳品及其他用途。
2.爲配合評審、頒獎及推廣活動，入圍及獲獎作品得由聯意製作股份有限公司安排於TVBS(或其他相關頻道)中及及其他配合單位之刊物中發表。

八、評審方式:由主辦單位邀集著名漫畫家、設計家組成評審團遴選。

九、得獎名單公佈:徵選結果將公佈於配合單位之刊物中及報紙廣告。

十、報名表:

姓　　名		電　　話	
地　　址			
現職(就讀校系)		性　　別	
身份證字號		出生日期	

主辦單位:TVBS聯意製作股份有限公司、時報周刊

協辦單位:軟體世界雜誌

時報周刊　軟體世界 SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY　TVBS

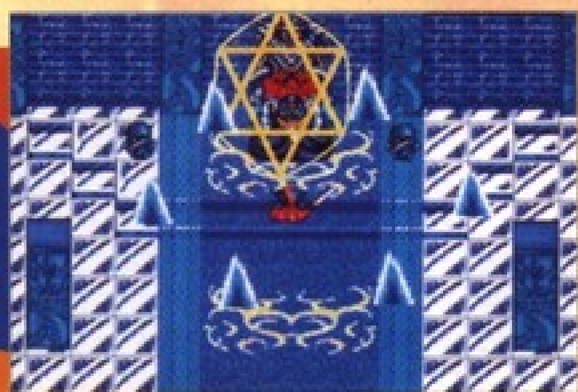
遊戲終結者 P.A.R.T 1

●葉曉嵐

魔武王

在面對國內外RPG遊戲的空檔期之際，一知魔武王的出片，欣喜之餘馬上載入電腦進行我的正義之戰，經過數不清的戰鬥終將魔王打敗，恢復世界和平。對遊戲的觀感可以用愛恨交加來形容。

愛的是劇情曲折衝擊性大及美工造型上都很好，恨的是在我的386上實在有夠慢，且戰鬥太繁又易當機，尤其在最後的戰役更是七葷八素，三場戰役中途根本無法存檔，光是與法蘭戰鬥就當了好幾次，眞誠的希望遊戲製作者在設計時能多爲玩家考慮考慮。



挑戰大魔王，鳳凰變烏鴉 ● ● ▼



博命演出，爲正義而戰 ● ● ▼



總算見到大壞蛋 ● ● ▼



這呢大仙，怎麼打？● ● ▼



終於解決 ● ● ● ● ● ▶



六個傢伙現身了 ● ● ▶



世上似又多了一個 SM ？● ● ▲



棄人者人恒棄之？ ● ● ▲



原來要成宗師，先要失戀哦！ ● ▲



好處都被他佔光 ● ● ▲



眞是戰況慘烈 ● ● ▲

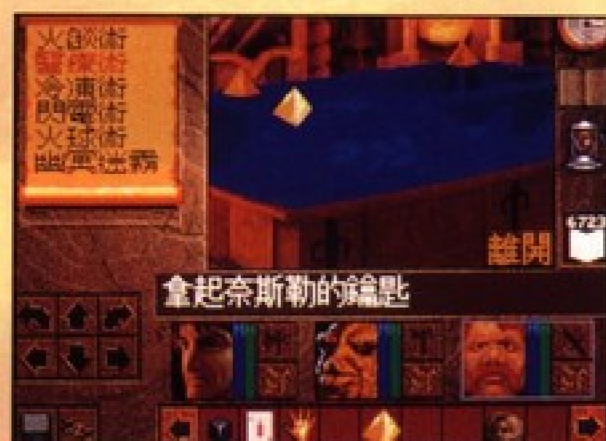
遊戲終結者2 P.A.R.T

●梁元瑞

從單純的拿回眞理之石，到尋找救國王的解藥，與打敗司寇霞，我們的英雄——康拉德，眞是經歷了千辛萬苦。途中最令人難以忍受的並非難纏的敵人，反而是一副官僚氣息的吉翁大臣，只會命令別人做事，而且還在依薇市遭受攻擊時，把康拉德反鎖在屋外，眞是…#○&$…

好不容易終於找到了司寇霞，一路上撿到的許多魔法物品，也都爲了對付司寇霞而捨不得用，沒想到所期待的大魔王卻是不堪一擊，隨著她的失敗，也粉碎了我「世紀大對決」的美夢，嗚……

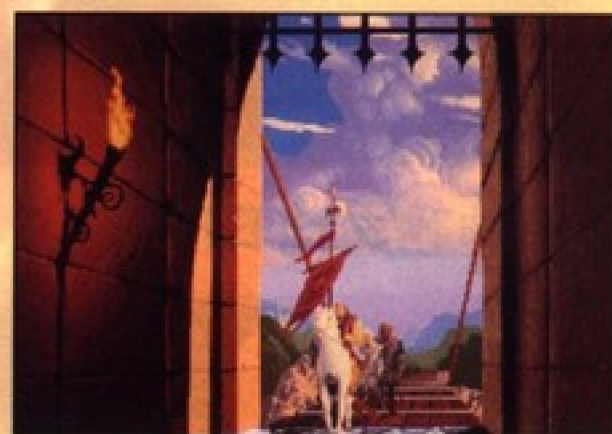
本遊戲爲大地傳說系列中的第一部作品，哦！第一部？那表示會再推出第二部、第三部？嘿嘿！讓我們拭目以待。



擺好鑰匙



施出幽冥迷霧

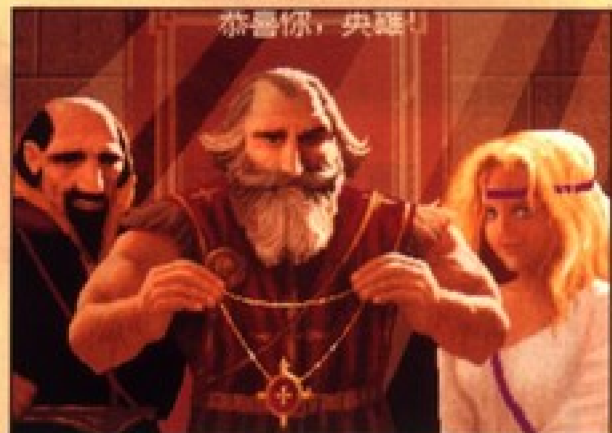

英雄凱旋榮歸



讓國王服下解藥



命運之手何時成絕招？

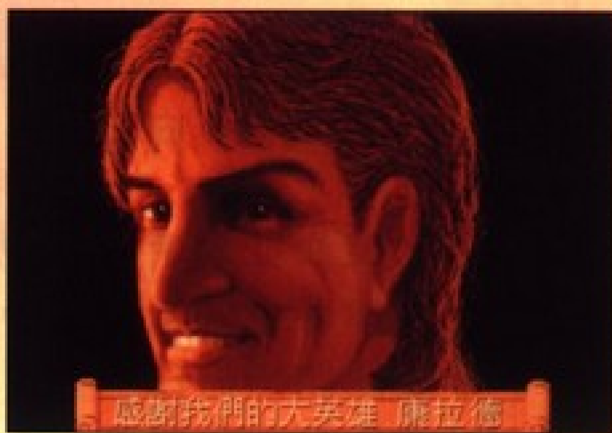

接受國王的表揚



國王贈與眞理之石



致命的一擊


嘻！不好意思



決戰的時刻來臨了



死到臨頭還嘴硬



遊戲終結者3

P.A.R.T

●黃祥豪

創世紀VIII


神祕之地 ETHER


神祕的黑魔法陣



把魔法物品放置在角落


一時天雷勾動地火


回家的黑石之門？


邁向未來


一路唱著林強的「向前走」


總算又回到人世界


好不容易又恢復聖者身份


唉！誰在後面？


久違了，守護者

在那隻血紅大手的傾覆下，掉落中的聖者心中想惡夢才剛剛開始而已……

遊戲中最讓人讚賞的莫過於整個人物的流暢度，不論是跳躍、攀爬、跑步都是那麼的眞實－－當然得在高速電腦下Run。而最讓人「吐血」的則是對話文字，小小的也就算了，偏偏就有幾個特別的奇怪，例如e、a及d、b，如果玩者們能輕易的辨認出的話！那代表我的眼鏡該換了。

異教徒

遊戲終結者 P.A.R.T 4

●紀忠汎

聖獸傳說

這遊戲過關不難，九個國家共 24 個頭目，個個都很簡單，大概三～四分鐘以內即可解決，只有最後面黑暗之神比較難打。

另外有一點不一樣的是魔法，普通 RPG 遊戲只要升級就有新魔法，但此遊戲魔法是跟寶物一樣的要用尋找，不要還可丟掉。

另外中毒時不需去解，即 HP 不會減少，也不會昏迷，只不過照片頭上變綠，並無大礙。

此遊戲只需兩天即可全破，可能是頭目太容易殺死，破關畫面卻只有四張圖片，覺得做成小動畫會更棒。

北方奸詐瘋流狐



總算雨過天青，各奔前程



鎮守東關是貪狼



四鬼合成黑暗將軍



破軍與玲，夫唱婦隨



神燈之友紋身虎



仁樂王現身報仇



日輪成爲大將軍



臭屁烈鬼阻南關



試試我的厲害



玄武繼續過著流浪生活










洗雪十年前戰敗的恥辱

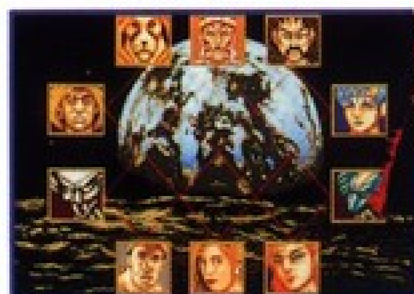
二十一世紀的星新人類、與經特殊改造的生化機器人，為了爭名、爭利、爭奪"宇宙英雄"的稱號，舉行一連串精彩絕倫超世紀的武鬥大賽。



"復仇" "雪恥"

中文 宇宙英雄

開發中畫面



遊戲特色

- ➤極富挑戰性的格鬥模式遊戲，可媲美大型電玩。
- ➤音樂採 **Hi-Fi** 杜比立體超感音效，極具臨場感。
- ➤遊戲採昇級制，勝利者才有機會與生化機器人互鬥。
- ➤遊戲中人物造型奇特，背景畫面風格獨特，頗具創意。
- ➤操作介面簡單，可支援搖桿、鍵盤。



軟體世界
智冠科技有限公司
代 理 發 行

艾生資訊股份有限公司
Accend Inc.™

星際英雄榜





















向各位已逝的格鬥英魂致敬！沒有你們的一時失手、大意犧牲，那有今日榮登宇宙盟主寶座的我？羨慕嗎？不服嗎？那麼打敗我！讓我甘拜下風，如何？　一個名利兼收、打死一堆人也不用償命的好機會！

中文



火拼三國志　肉搏大考驗

風雲天下（三國篇）



軟體世界
智冠科技有限公司
代理發行
至通科技研發























非常期待你的加入，各位快打高手們！你將和三國時代叱吒風雲、睥睨天下的衆豪傑佳人互爭『三國第一武將』的名號！以蓋世的武功招式，將對手踢下擂台！

一代梟雄曹操　義薄雲天關羽

萬夫莫敵張飛　傾城絕色貂蟬

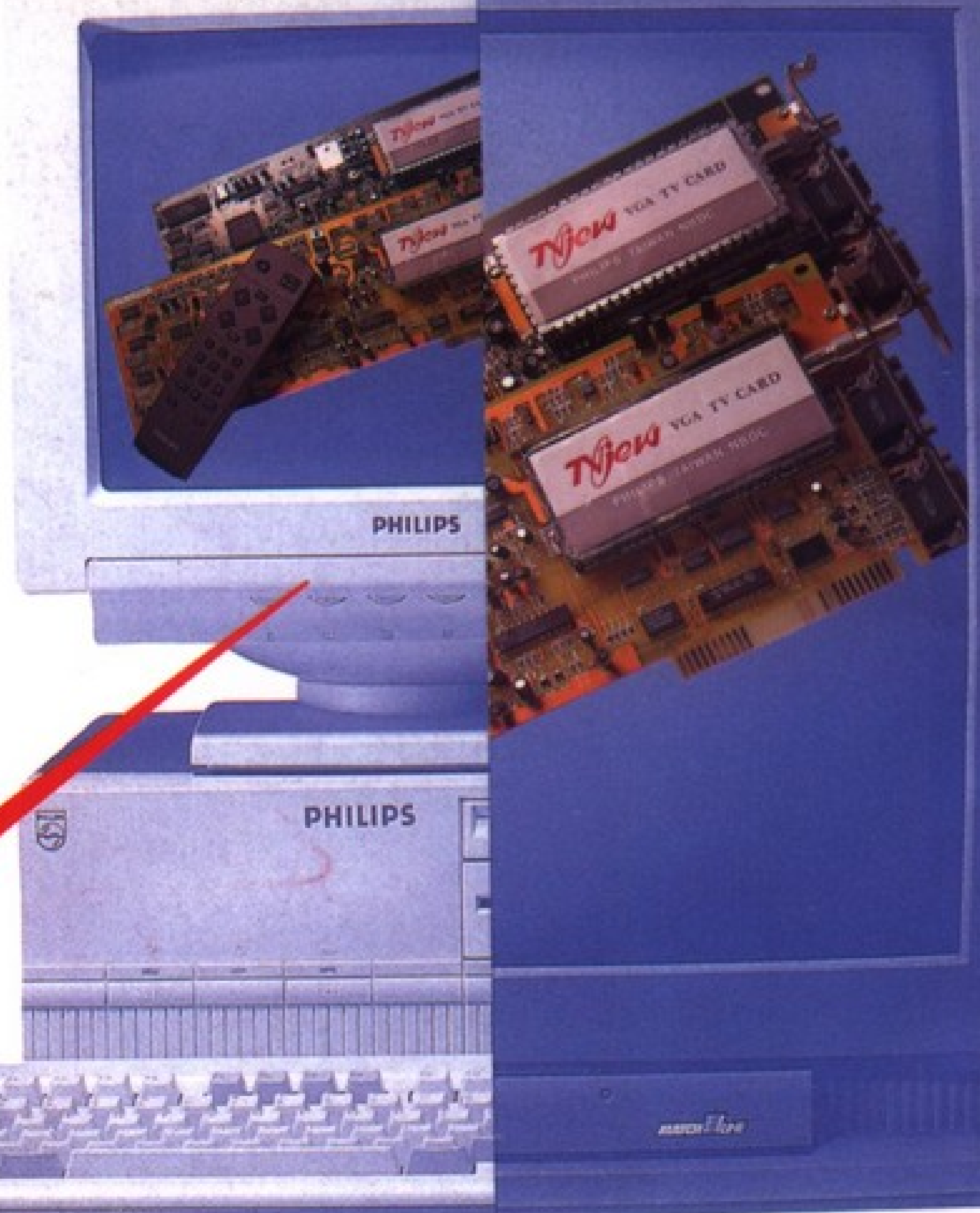
………等人大力邀請

※十位縱橫三國時期的頂尖人物，爲你奔上擂台，做生死之鬥。造型個個獨特，巾幗鬚眉之嬌柔陽剛盡在其中。

※除一般站立、蹲下、躍起狀態之〝輕、中、重擊〞及靠近對手後以重擊手法扳倒對方，還有依個人之特性而有的特殊招式，如曹操的▶孟德新書◀、周瑜之▶暴虎憑河◀、孫策的▶鳳翼吹雪◀、呂布之▶邪魔惡靈◀等。寓詩意於招式並將施展的畫面誇大美化，虎虎生風，十分具有震撼力。

※分爲武鬥模式及對戰模式，武鬥模式中可選擇不同地點戰鬥，如兵馬雜沓的校場、黃沙滾滾的荒漠、氣勢不凡的大佛之前、風吹雨打的城牆頭、初春乍到的庭院及風雲赤壁的火燒連環船上。對戰模式可讓二人對抗，拚個高下。

飛利浦數位電視卡
DTV-2000A
年終回饋·超值特賣

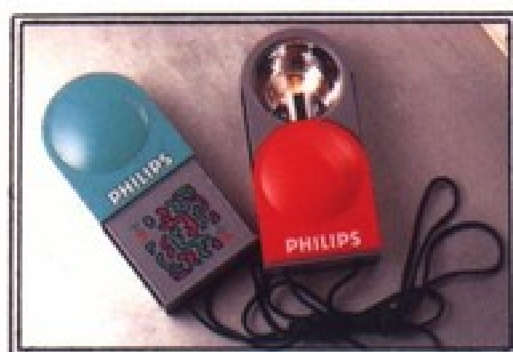


不管您使用何種電腦,都可以搭配DTV-2000A(需含VGA)

特價
NT$2,990

再送
飛利浦亮晶晶手燈
(數量有限,送完爲止)

飛利浦亮晶晶手燈



飛利浦數位電視卡DTV-2000A，正在引導您走進電腦多媒體聲光彩色的繽紛世界，目前在台灣地區已經有成千上萬個使用者享受到它的功能，您或許還不知道這是一個什麼樣的產品?其實DTV-2000A只不過是一片視訊轉換界面，但是他卻賦予了您電腦的另一個生命：數位解像的畫質，倍頻輸出的技術，在您高解析彩色電腦顯示器上，展現出更細膩精緻且清晰不失真的畫質；內含的124個選台頻道，涵括了目前國內各有線電視節目的接收範圍；16種操控功能的使用，配合OSD(On Screen Display)的使用方式使您能方便的調整各種畫面的輸出效果；完整的AV端子與立體聲AV音源處理，使您可以更方便的欣賞LD,VCR或V8等音響視聽節目；其它如內含CTI能加強彩色之解析度、內含UV梳型濾波可消除重疊色彩、內含ODP能避免紅色殘影、內含LPS能改善一般電視掃描線閃爍不穩的情況；在在都表現了飛利浦在視聽功能上卓越的技術；甚至還有一個您意想不到功能:就是當您由電視切換回電腦畫面時，可以保留電視的聲音，完全不佔記憶體，所以您可以一邊打電腦一邊聆聽新聞報導或是各項精彩的節目！透過DTV-2000A,您的電腦就成了府上第二台高畫質的全功能電視。

匯豐電腦科技爲方便服務大台北地區的客户,如需到府安裝(不含天線分接工程)僅酌收費用450元；選購紅外線遙控器僅需800元。年終回饋超值特賣,至84年1月31日止;聰明的您請把握這個良機!與您一起度過聖誕與快樂的年假!!

WHEREVER 龍大關係企業 飛利浦授權代理 **滙豐電腦科技**

台北市延平北路六段123號
TEL:(02)815-1800 FAX:(02)815-0449

歡迎經銷商
來電洽詢

蓋世武功再起一陣旋風！

金庸快打更創另一高峰！

金庸筆下各派武藝非凡的勇士們為爭奪武林盟主的寶座，展開一連串超越時空、跨越朝代的武鬥大會。

小龍女令人魂飛魄散的 古墓幽居
東邪黃藥師剛中帶柔的 玉簫笙動
張無忌百無一失的 九陽神功
虛竹和尚遒勁有力的 天山折梅手
東方不敗出神入化的 日月神功
金毛獅王渾然有勁的 孤島寒冰
段譽飛快如風的 一陽指
任我行變幻莫測的 吸星大法
楊過迅疾有力的 飛踢
西毒歐陽鋒神出鬼沒的 蛤蟆功

金庸快打

武功低微 好施雕蟲小技的韋小寶 大展絕活 化骨綿掌

你敢大膽嘗試加入行列和他們較量比劃一番嗎？這是"充滿智慧及勇猛的武者"稱霸武林的大好時機，千萬別錯過喔！











遊戲特色：

※美侖美奐的場景，展現各式不同古典的中國風味，人物表現以生動活潑、簡單大方為主，讓您有煥然一新的感覺。
※遊戲的操作容易，使用鍵盤即能自由控制人物的動作。
※十三位金庸筆下武藝高超的靈魂英雄人物，各顯神通，每人各有三種以上的特殊武功招式，任您挑選。
※揮劍互擊、拳打腳踢的招式及天氣的變化……等，配上生動逼真的音效，更能讓您感受到臨場的刺激。



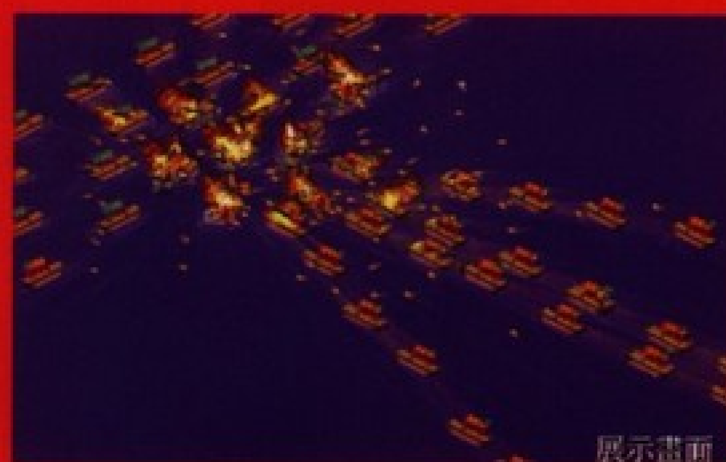




軟體世界
智冠科技有限公司
製作發行

為您介紹歷史上最璀燦輝煌的三國精神！

「三國演義」II除了更強化同類戰略遊戲呈現的特色外，還在設陣施計上展露中華民族的智慧：共有七個時代劇本；出場之著名文臣武將有八百餘名，且各有二十餘項個人屬性，並可藉作戰升級；十餘種中國名陣；近五十種外交與軍事謀略，再加上包括軍事、情報、內政、外交、人事等完備的指令群和聰明的ＡＩ，在四十餘座城池及山林沼澤間開打的大小攻防戰，再加上考究數年的場景及３Ｄ立體視覺動畫。帶給您的不僅是戰略運用的考驗，還有極精湛的古中國兵法、謀略、計策。雄心勃勃，一意逐鹿中原的您，可從斬黃巾賊立首功一路追蹤歷史的腳步至諸葛孔明之出師未捷身先死，在分崩離析的大時代，您可以是梟雄，也能是一等一的大英雄！







《開發中畫面》









